#25 $12.00 2.50

DibujArte

LA REVISTA DE [illegible]ITE

CURSO DE ANATOMÍA PARTE 1/3

DIBUJA EL ESQUELETO Y SU ESTRUCTURA EN MOVIMIENTO

DIBUJO A LA MEXICANA PARTE 2

7 850976 11 00842 25

TENEMOS NUEVA SECCIÓN, ¡ENVÍA TUS TRABAJOS!

Cupón de suscripción de DibujArte

D.F.: TRIMESTRAL **$180.00** 6 Revistas SEMESTRAL **$280.00** 12 Revistas

Provincia TRIMESTRAL **$150.00** 6 Revistas SEMESTRAL **$300.00** 12 Revistas

Números atrasados (menos el 1 y el 20) $ 17.00 -Incluye envío- Números 1 y 20 $ 25.00 -Incluye envío-

Atención al suscriptor : Tel: 55 41 00 06

Anota los números que deseas que te enviemos: _____

Anota el número a partir del cual deseas empezar a recibir tu suscripción: _____

Nombre : _____

Calle y No.: _____

Colonia : _____ **C.P.:** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

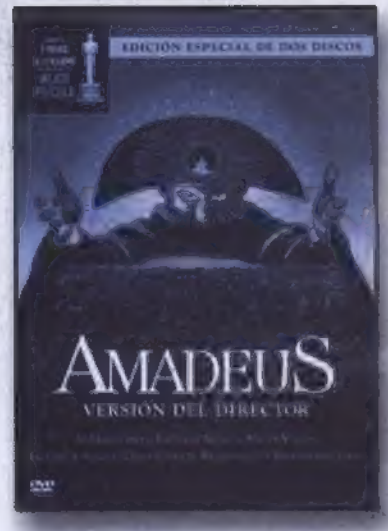
Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número Consecutivo) Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíes efectivo, la ley lo prohíbe.
- Escribe con letra de molde y sin abreviaturas. No omitas ningún dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO HSBC y enviar la ficha de depósito y copia de este cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com o por FAX al 55-41-00-06.

(Antes BITAL)



EDITORIAL

Hola, Amigos. Este número de Dibujarte es especial por dos cosas: la primera y más notoria es que las ediciones regulares ahora serán a dos tintas, con lo que aumentamos la calidad de las clases haciéndolas más explícitas. La segunda es porque iniciamos un Curso de Anatomía que constará de tres partes en las que analizaremos a fondo la figura humana desde su estructura primordial: el esqueleto. La intención de este curso es resolver todas y cada una de las dudas acerca del dibujo del cuerpo humano estudiando no sólo las fórmulas básicas de la figura final, sino el movimiento y formación básicos del cuerpo, con ejemplos anatómicos y bases reales que pueden ser aplicadas a cualquier estilo. Éste es un proyecto que se ha venido trabajando desde hace tiempo y esperamos sea del agrado de todos ustedes. En esta primera parte, veremos el esqueleto, su movimiento y la tarea que desempeña como estructura de la figura final. Por favor, envíen sus comentarios y críticas a la dirección escrita abajo, queremos saber su opinión para mejorar y satisfacer todas sus necesidades. Chequen también en este número la continuación del tema de dibujo estilo Mexicano y una parte más de Revisión de Portafolios. Disfruten de este trabajo. Y si me permiten hacer mi recomendación de costumbre de películas, no dejen de checar Belleza Americana (ya que hablamos de anatomía) y una película que personalmente me parece extraordinaria y que espero los haga estar más en contacto con su lado artístico: Amadeus.

Carlos Carbajal Cuevas
Director
dibujarte2003@yahoo.com.mx

www.editoposter.com

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Juan Carlos Hernández
Director de Arte

Laura Bárcena
Diseño de Interiores

Escorza
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Escorza
Tozani
Portada

Delfina Fuentes
Correctora de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa Digital

Aurea D. Ferniere
Colaboradora

ÍNDICE

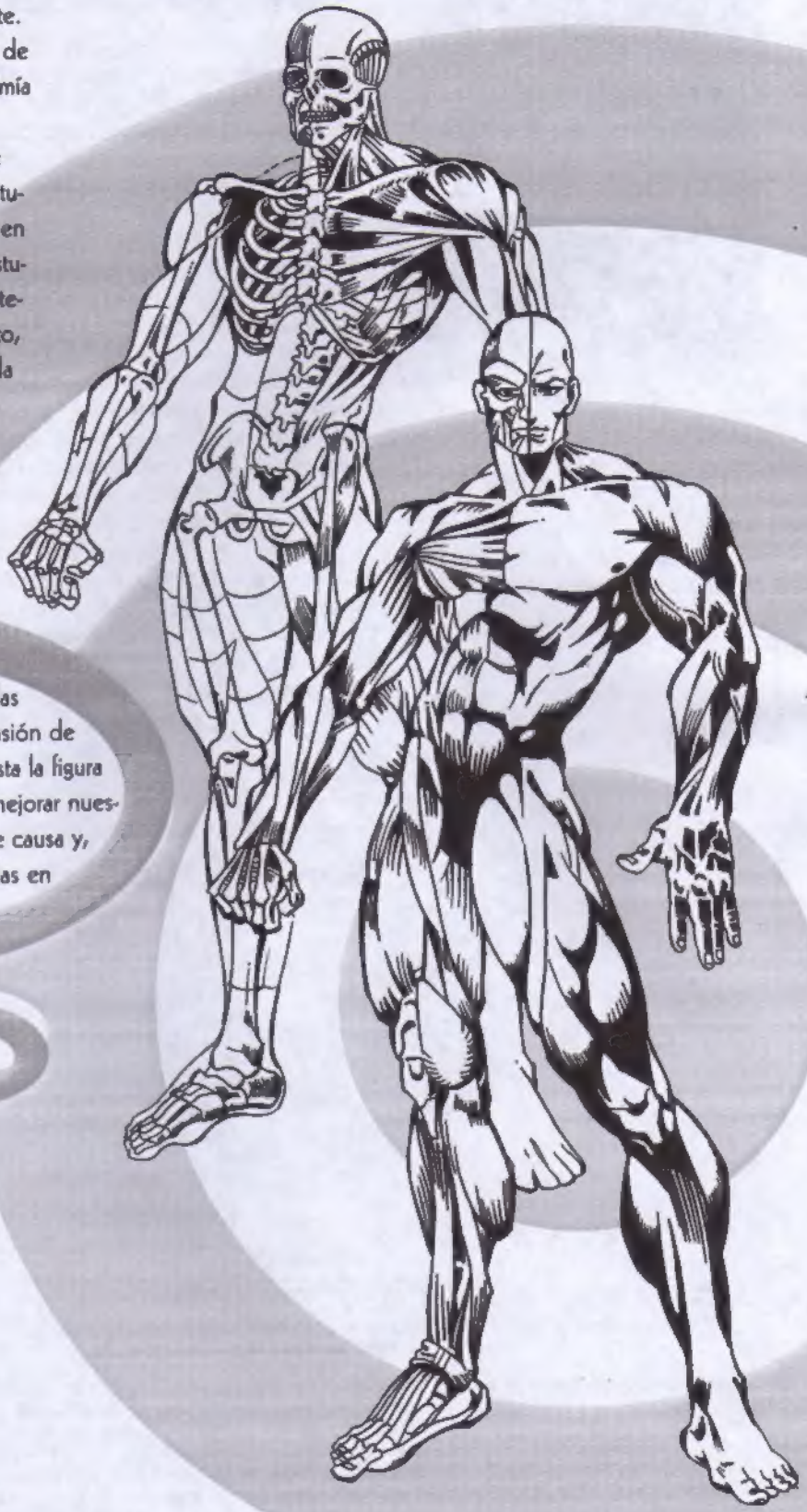
Anatomía1.
ESQUELETO..... 2
Revisión de
PORTAFOLIOS..... 33
Estilo
MEXICANO..... 34
BUZÓN..... 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #25 **SEGUNDA QUINCENA DE ABRIL 2004**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

Esqueleto

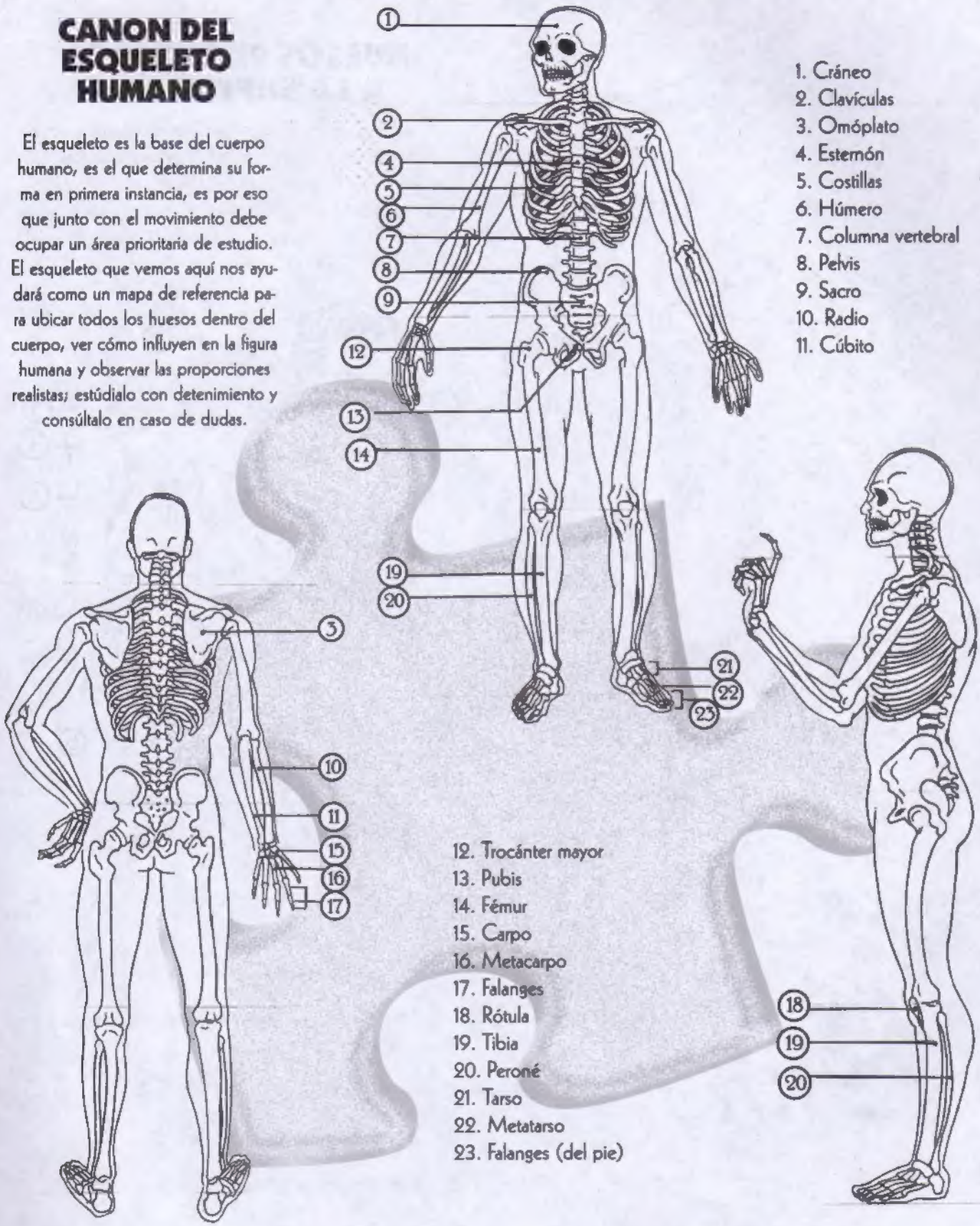
Una vez más bienvenido a tu revista Dibujarte. En esta ocasión vamos a empezar a estudiar de una manera específica el mundo de la anatomía humana, uno de los temas más importantes cuando de dibujo se trata y también uno de los más amplios, por eso en este número estudiaremos únicamente el esqueleto humano; en otra edición a manera de continuación se estudiarán con detenimiento los músculos, su interacción con el esqueleto y su funcionamiento, y en un tercer número nos ocuparemos de la figura con la piel, las venas y las variaciones que pueden surgir en la anatomía canónica como son la figura obesa, los ancianos, las personas con demasiados músculos, etc.



Es importante que no te pierdas las siguientes clases para la mejor comprensión de la anatomía humana, desde los huesos hasta la figura terminada, lo cual nos dará las bases para mejorar nuestro dibujo, estilizar con conocimiento de causa y, en un momento dado, encontrar fallas en otros dibujos.

CANON DEL ESQUELETO HUMANO

El esqueleto es la base del cuerpo humano, es el que determina su forma en primera instancia, es por eso que junto con el movimiento debe ocupar un área prioritaria de estudio. El esqueleto que vemos aquí nos ayudará como un mapa de referencia para ubicar todos los huesos dentro del cuerpo, ver cómo influyen en la figura humana y observar las proporciones realistas; estúdialo con detenimiento y consúltalo en caso de dudas.



1. Cráneo
2. Clavículas
3. Omóplato
4. Esternón
5. Costillas
6. Húmero
7. Columna vertebral
8. Pelvis
9. Sacro
10. Radio
11. Cúbito
12. Trocánter mayor
13. Pubis
14. Fémur
15. Carpo
16. Metacarpo
17. Falanges
18. Rótula
19. Tibia
20. Peroné
21. Tarso
22. Metatarso
23. Falanges (del pie)

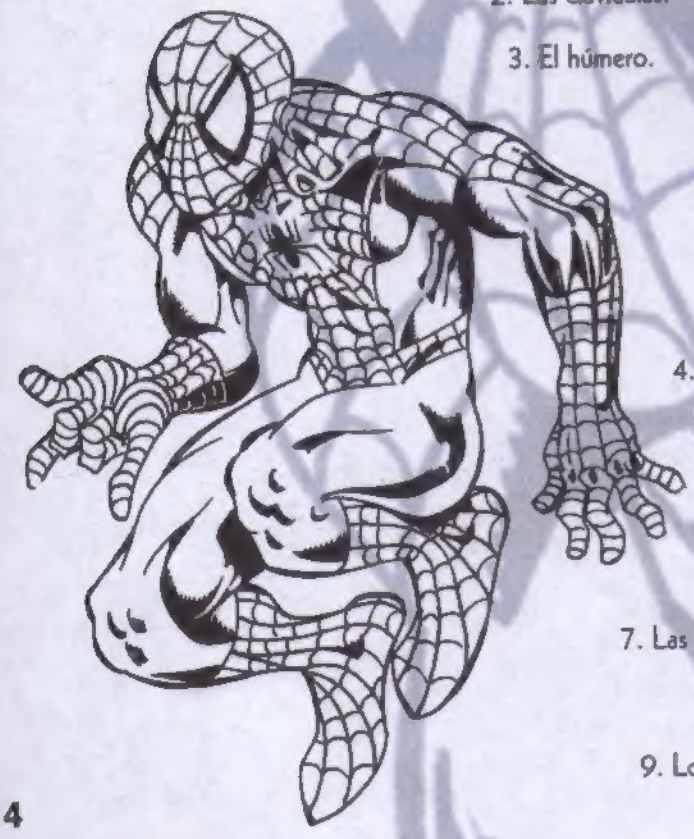
HUESOS PRÓXIMOS A LA SUPERFICIE

Los dientes son los únicos huesos que podemos ver en el exterior de nuestro cuerpo; sin embargo, hay otros que también podemos ver porque se encuentran sólo cubiertos por la piel y es fácil identificarlos, es importante su conocimiento porque son referencias prácticas en el dibujo de la anatomía. Tales huesos son:

1. Los huesos del rostro, como los pómulos.

2. Las clavículas.

3. El húmero.



4. Los codos, que son la intersección del húmero radio y cúbito.

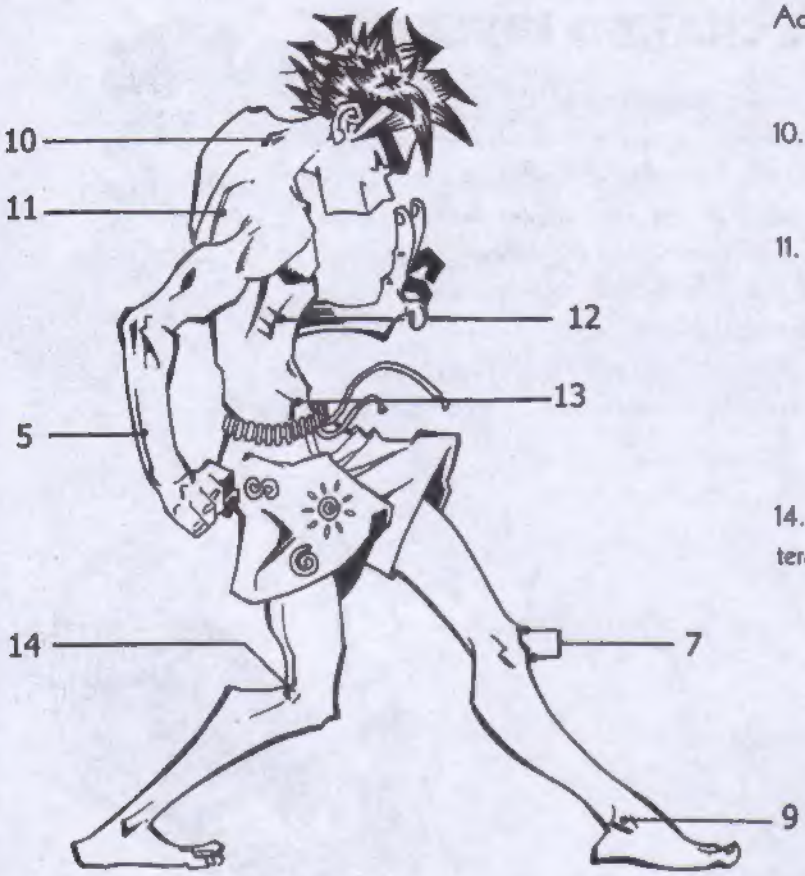
5. El cúbito (que parte desde el codo hasta ese pequeño hueso que tenemos en la muñeca).

6. La mayoría de los huesos de las manos y pies son visibles en sus articulaciones.

7. Las rodillas, que se forman del fémur, la tibia, el peroné y la rótula.

8. Las espinillas, que se forman de la tibia.

9. Los tobillos, se forman por los extremos de la tibia y el peroné.



Además de los huesos mencionados en la página anterior existen otros como:

10. La séptima vértebra que podemos ver cuando nos agachamos.

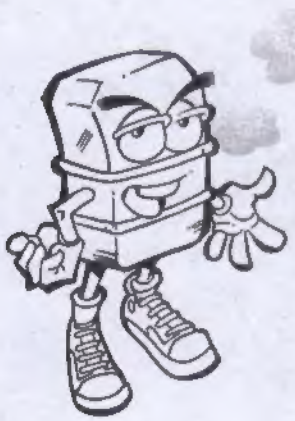
11. Los omóplatos se notan todo el tiempo en la espalda.

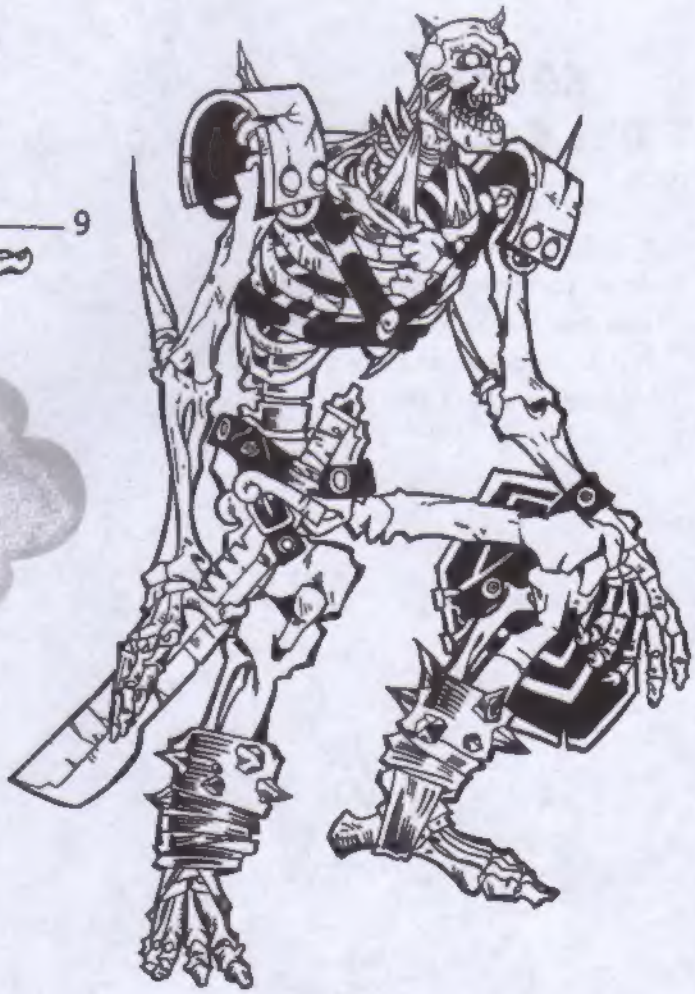
12. Algunas de las costillas son visibles.

13. El hueso en la cadera de la pelvis.

14. La cabeza del peroné es visible en la parte lateral exterior de la pierna en la parte de la rodilla.

Además de ayudarnos en la comprensión de la anatomía, conociendo la estructura ósea podemos crear personajes originales, pero sobre una base. En este caso la base de nuestra creación es el conocimiento del esqueleto humano.



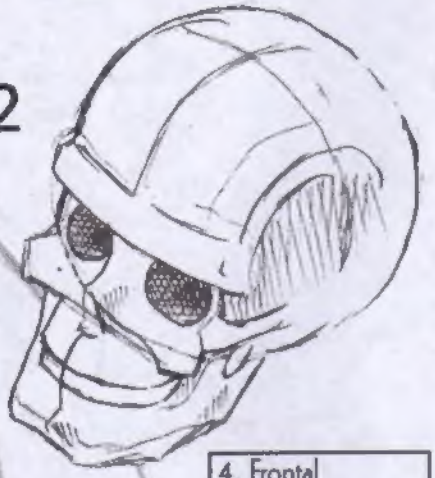


EL CRÁNEO HUMANO

Recuerda que para construir la cabeza o el cráneo debemos empezar siempre por dibujar una esfera, al dividir esta esfera por la mitad tendremos la posición de las cejas, luego agregamos la parte de la mandíbula (1). Como en este caso nos interesa estudiar el cráneo, agregamos de una manera simplificada la forma del cráneo (2). Finalmente, tenemos un dibujo detallado. Hacer las cosas por pasos es muy importante para acostumbrarnos a dibujar correctamente (3).

1

2

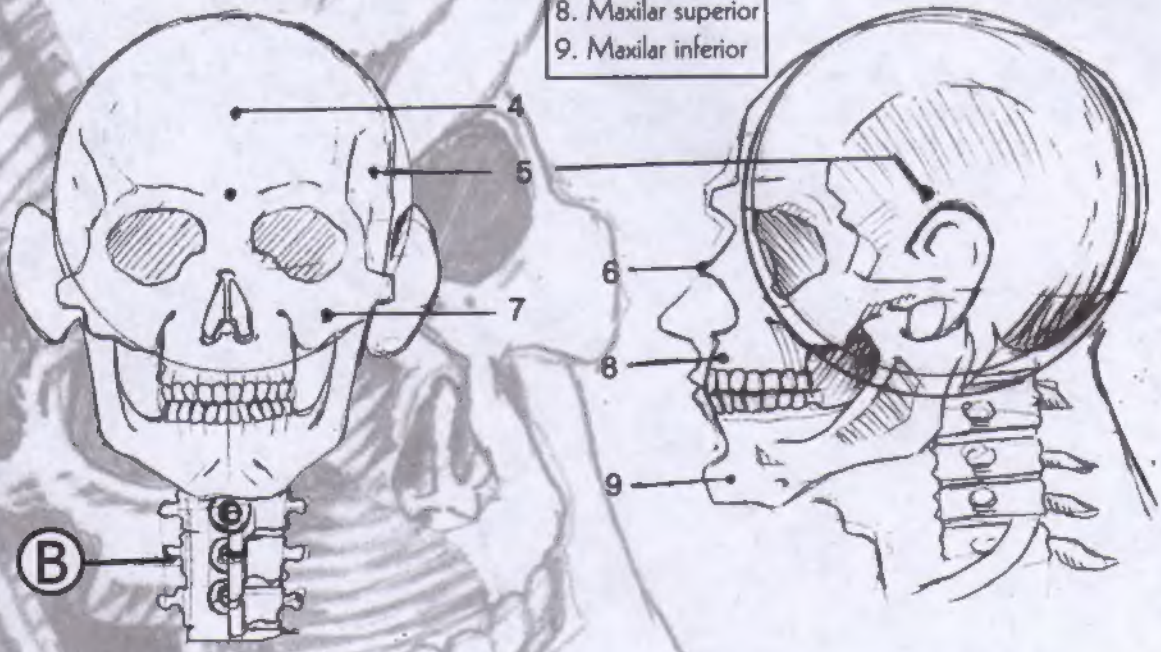


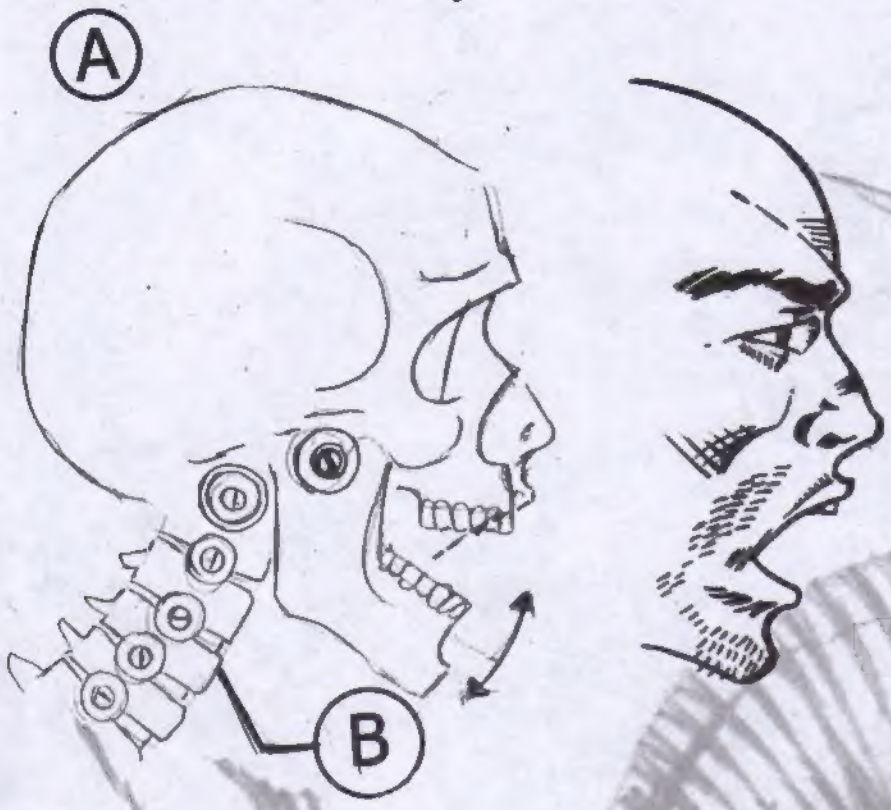
3

CANON DEL CRÁNEO

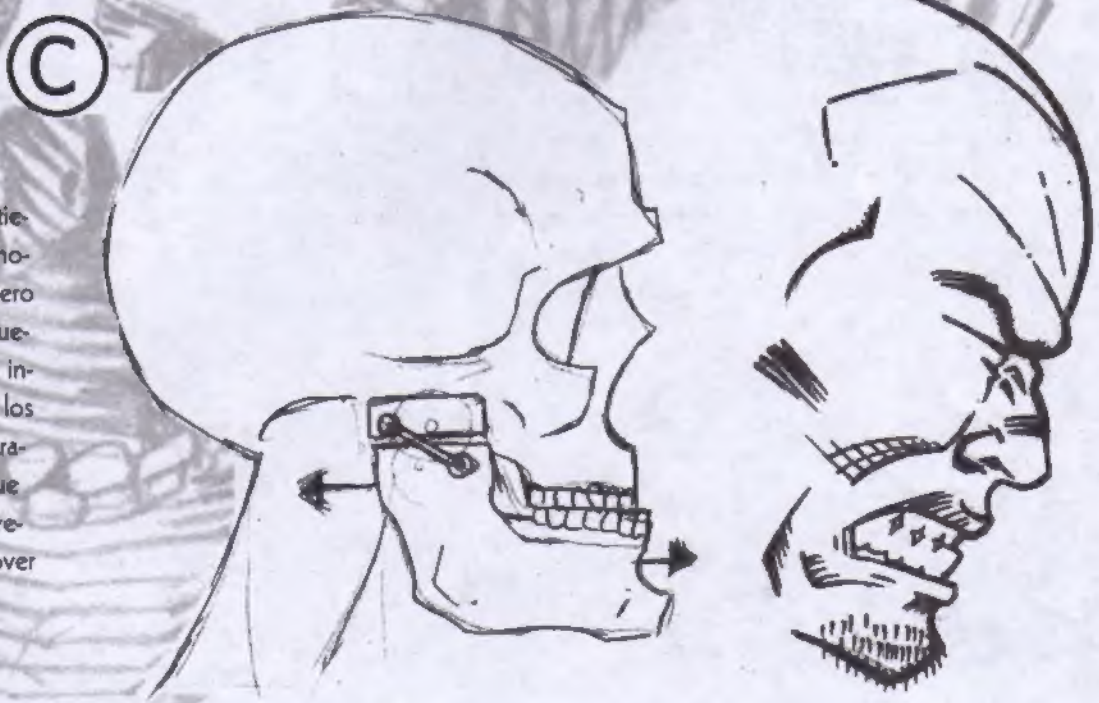
A partir de las vistas de frente y de perfil podemos entender perfectamente la estructura ósea del cráneo. Es importante estudiarla porque es la que determina las formas del rostro humano.

4. Frontal
5. Temporal
6. Nasal
7. Malar
8. Maxilar superior
9. Maxilar inferior

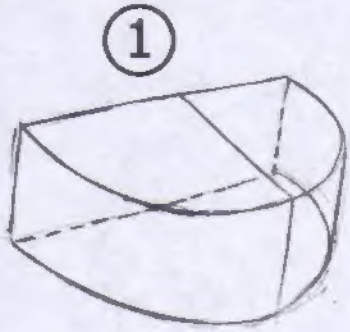


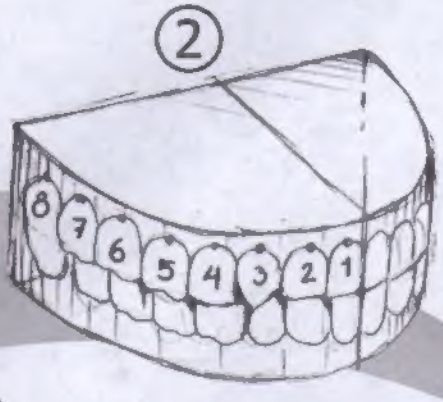


El funcionamiento del cráneo es simple ya que sólo una pieza de éste se mueve: el maxilar inferior. Observa en la figura (A) la abertura normal de la mandíbula, de arriba hacia abajo y viceversa por medio de una articulación que funciona como eje. Observa en (B) cómo cada vértebra es un punto de movimiento que le da movilidad al cuello.

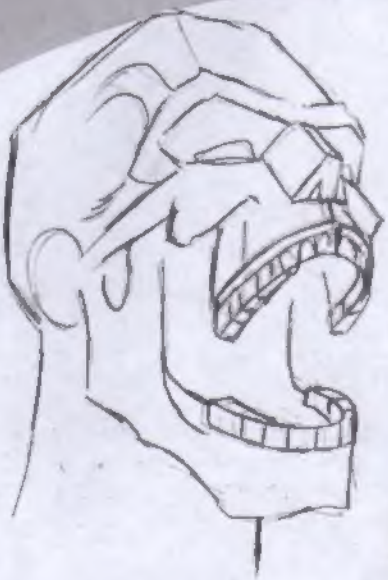


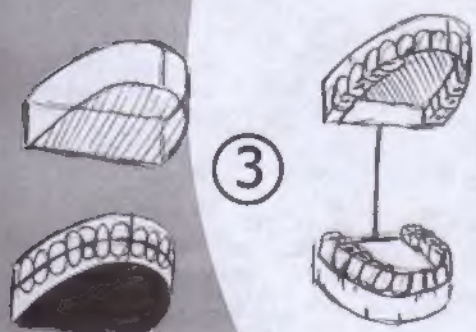
La mandíbula también tiene un desplazamiento horizontal, es pequeño, pero por este movimiento pueden situarse los dientes inferiores por delante de los superiores (C), esto gracias a un ligamento que hace las veces de un resorte que se puede mover a voluntad.

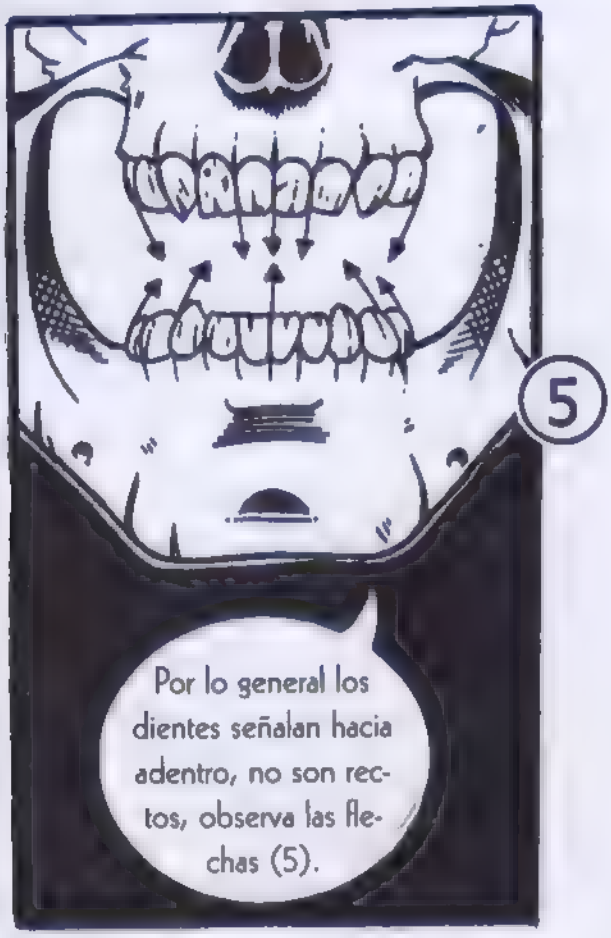


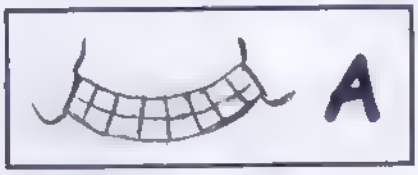


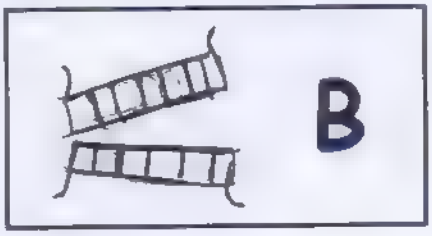
Una cosa que se puede dificultar en el dibujo y que tiene que ver con el funcionamiento del cráneo son los dientes. Para entenderlos es necesario verlos como la mitad de un prisma circular (1). A este prisma circular le trazaremos una línea que lo divida por la mitad, ahí situaremos los dientes centrales incisivos (1,2) luego el diente canino o colmillo (3) en seguida premolares (4,5) y los molares (6,7,8), si los cuentas son 16 dientes por hilera (arriba o abajo), 32 en total en un adulto. Una vez comprendida la forma, construyamos una dentadura (3), a la dentadura de abajo agreguemos un maxilar, y a la de arriba, el cráneo. Si calcamos o ponemos piel, los resultados pueden ser sorprendentes. En este caso la expresión es exagerada.





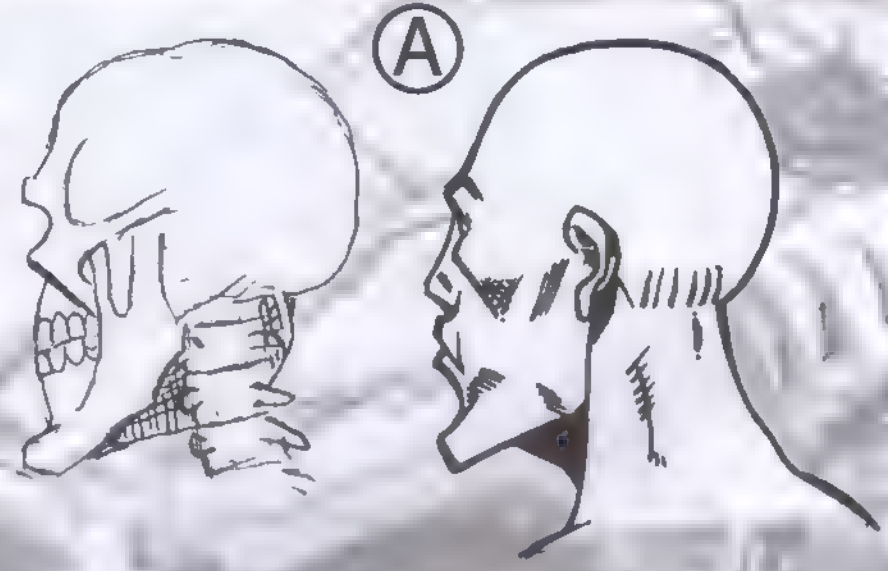


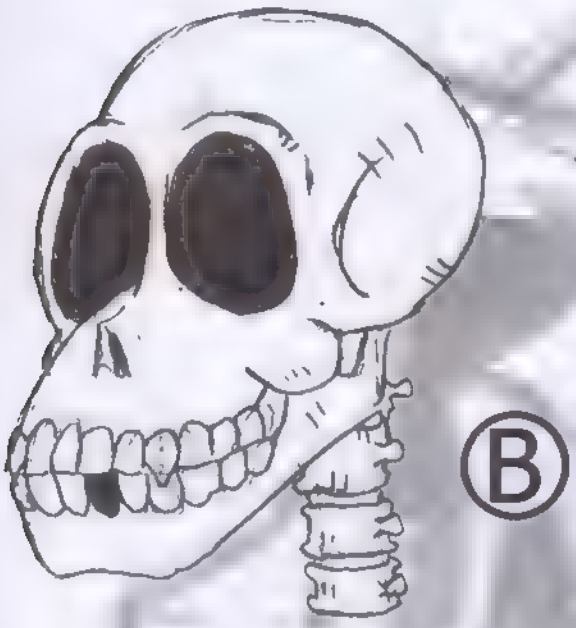




Los dientes se mantienen paralelos cuando la boca esta cerrada. En las expresiones, lo que se mueve son los labios, los dientes se quedan en su lugar, es un error dibujarlos como en (A) y (B). Recuerda que el eje de la mandíbula es el que rige la abertura de los dientes.

Hay posiciones o estructuras difíciles de resolver, aquí te damos unos ejemplos de cómo variar el cráneo para obtener buenos resultados.

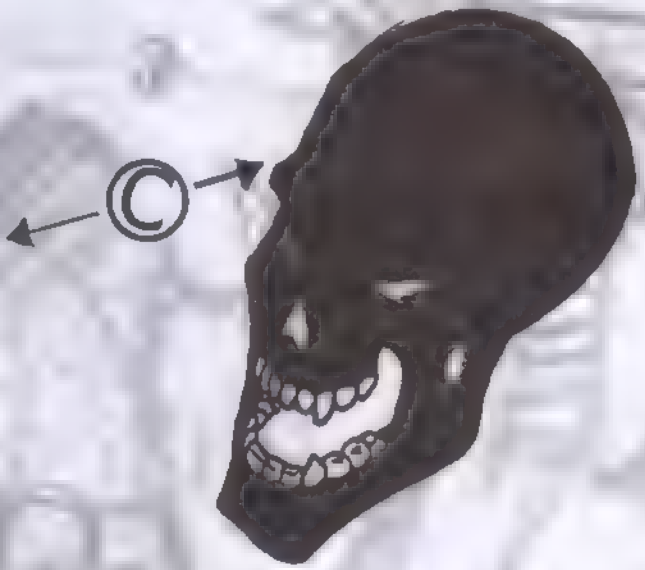


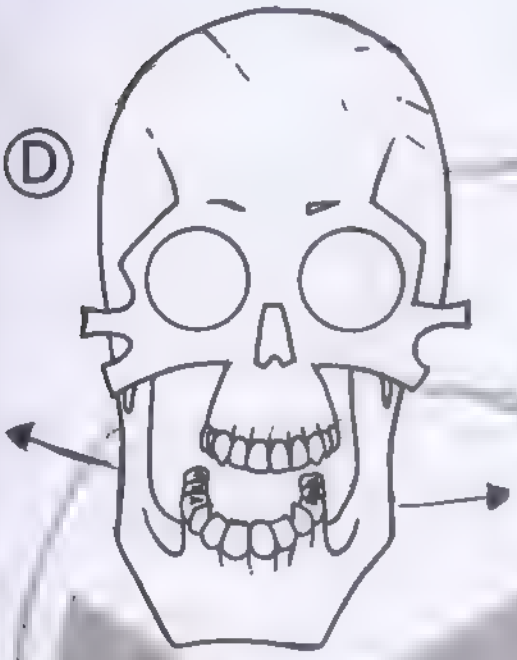


A. Observa el cráneo en esta posición, en especial cómo se conserva la línea del pomulo en el dibujo terminado. También se marca la línea del maxilar inferior.

B. Conociendo las estructuras del cráneo podemos exagerar las proporciones y darle una apariencia cómica. Agrandando los ojos y echando los dientes hacia adelante.

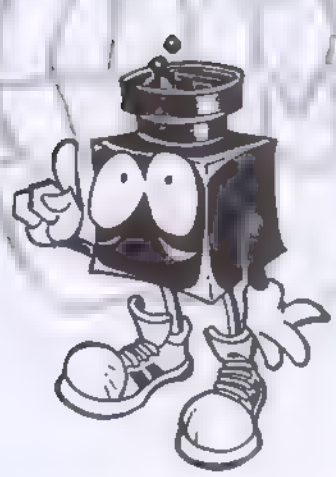
C. Para una apariencia maligna, estrecha y alarga el cráneo, ponle dientes afilados y enfatiza los ojos diabólicos.

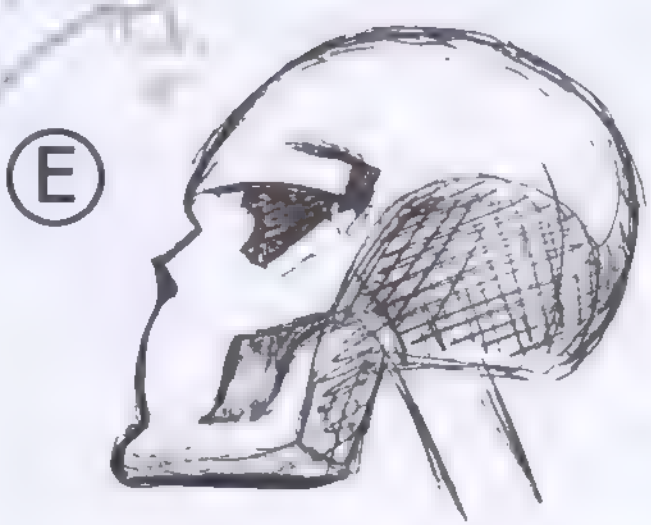




(D) El maxilar inferior también tiene un desplazamiento horizontal. Aunque no es mucho, éste se marca cuando tu personaje recibe un golpe en la mandíbula.

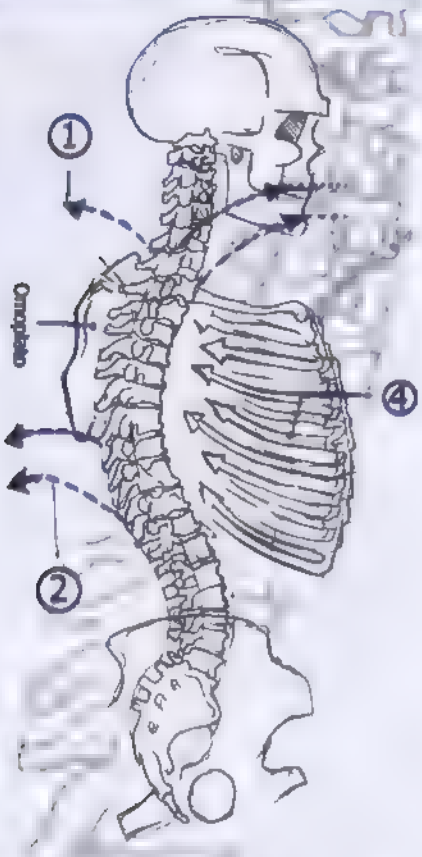
(E) Otra forma de ver el cráneo simplificado de perfil. Sigue practicando el cráneo; deformalo, simplificalo, estilizalo, etc.

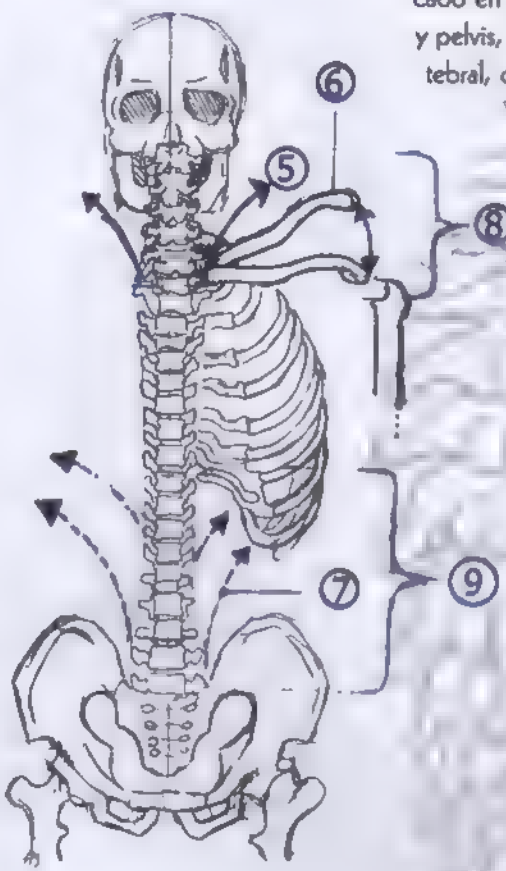




LA CAJA TORÁCICA, LA COLUMNA Y LA PELVIS

El movimiento más complejo se lleva a cabo en el tronco. Cabeza, cuello, tórax y pelvis, todo unido por la columna vertebral, observemos su funcionamiento.





1. Siete vértebras permiten el movimiento hacia atrás, adelante y los lados en el cuello, en ángulos de aproximadamente 50° en ambas direcciones.

2. La parte de la columna entre el tórax y la pelvis se mueve atrás y adelante, puede torcerse especialmente hacia atrás.

3. Una vértebra.

4. Observa la tendencia de las costillas de ir hacia arriba.

5. De frente o espaldas el cuello puede moverse a la izquierda y a la derecha.

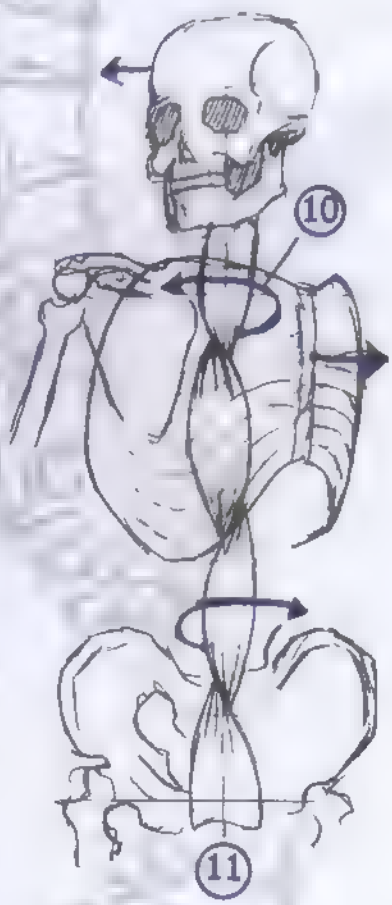
6. Las clavículas pueden moverse hacia arriba en un ángulo de aproximadamente 15 grados.

7. Esta parte de la columna puede moverse hacia ambos lados, el movimiento es sutil, pero permite gran movilidad

8 y 9. El movimiento del tronco se concentra en estas dos partes de la columna, no hay gran movimiento en las vértebras que tienen costillas ni en las que están unidas a la pelvis.

10. La columna también puede girar, una vértebra sobre otra puede girar, una vértebra sobre otra gira un poco hasta lograr rotaciones importantes

11. Observa cómo en esta figura el movimiento de la columna es comparado al de enrollar una lámina.



MOVIMIENTO DE CLAVÍCULAS, OMÓPLATOS Y BRAZOS.

Estos tres elementos están siempre ligados.

CASO I.: Al levantar un brazo la clavícula se eleva un poco y se echa un poco hacia atrás (1). Al mismo tiempo el omóplato gira (2) la línea punteada es la posición original del omóplato (3). Observa en la Fig. A cómo se ve el movimiento en el cuerpo.

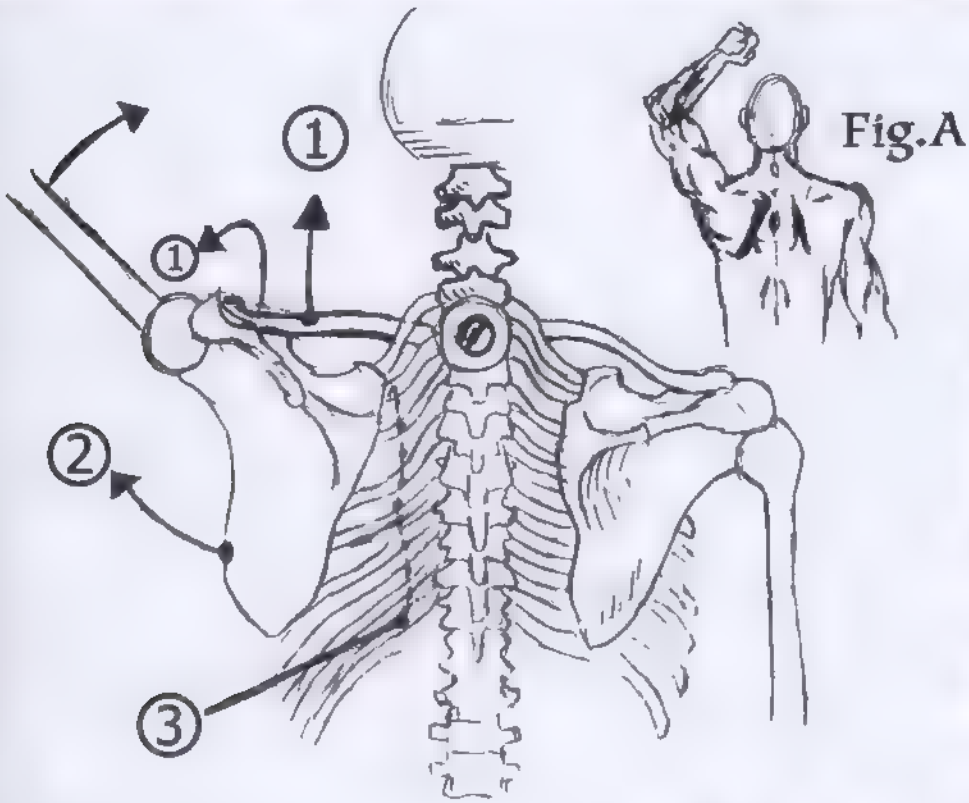


Fig.A

Caso I

Caso II.: Al mover los brazos hacia atrás, los omóplatos se acercan el uno al otro, al mismo tiempo las clavículas (que son una extensión de los brazos) se mueven hacia atrás. La línea punteada es la posición original de los omóplatos.

Observa el movimiento en la Fig. B

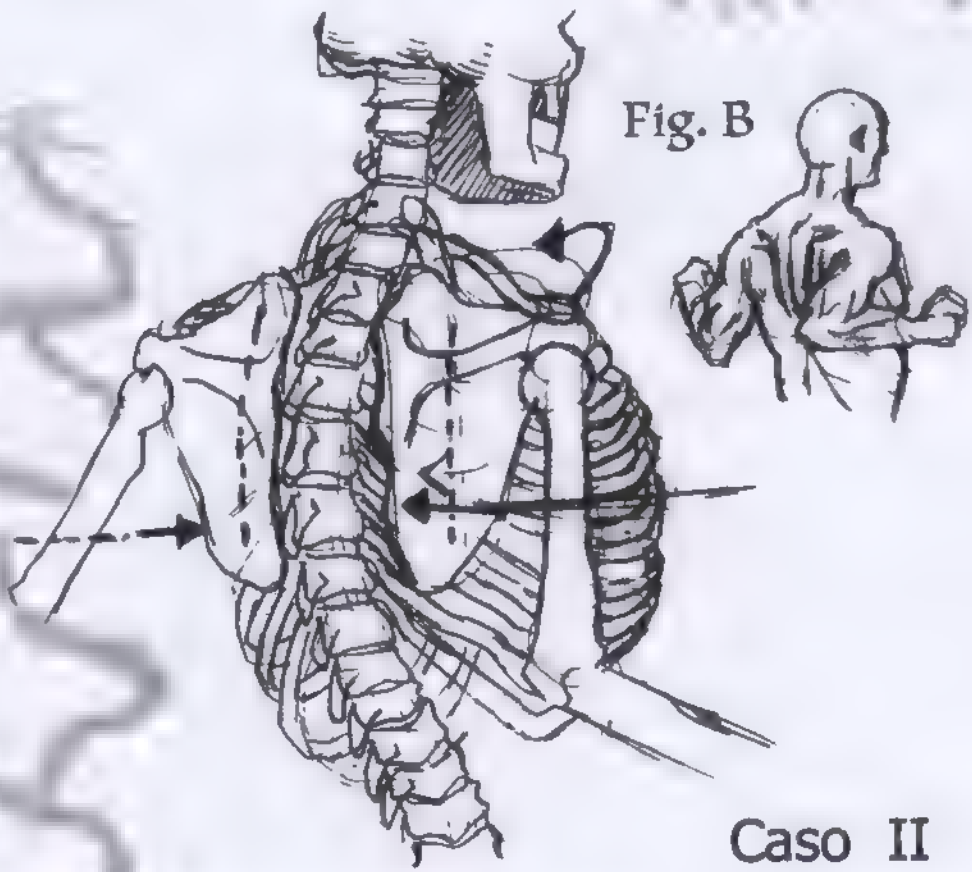


Fig. B

Caso II

Caso III

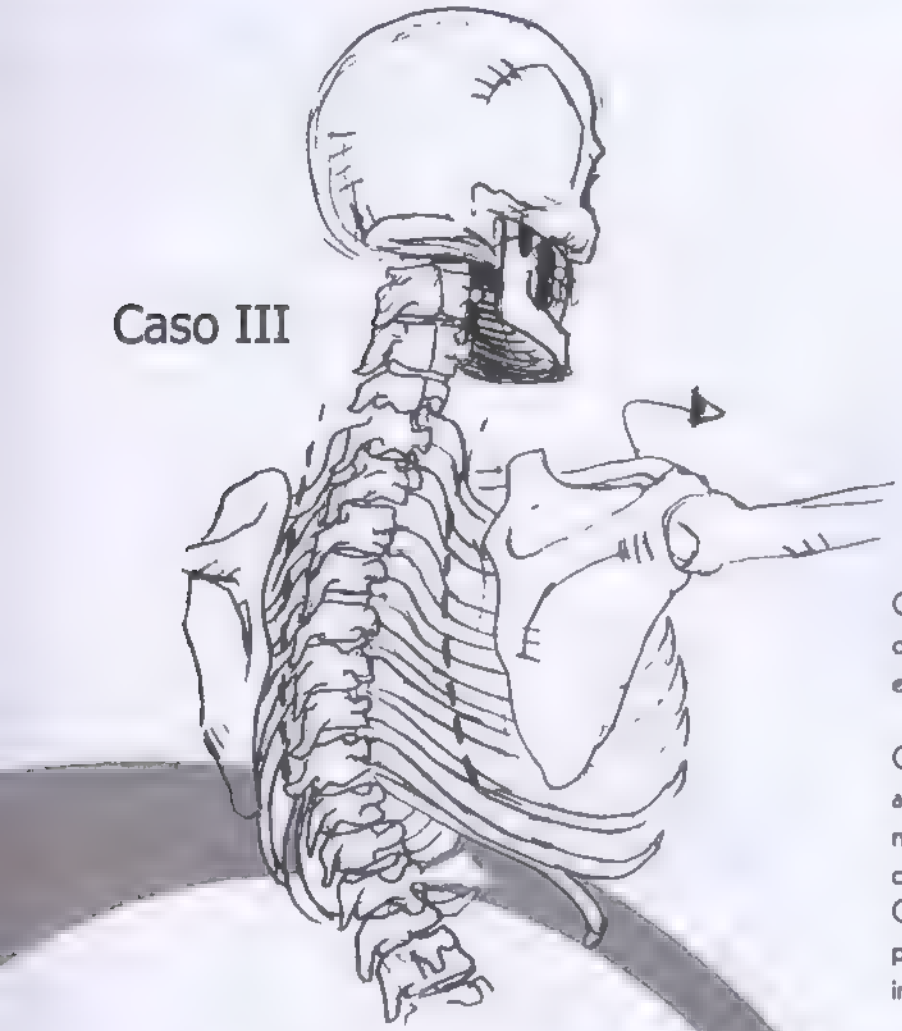


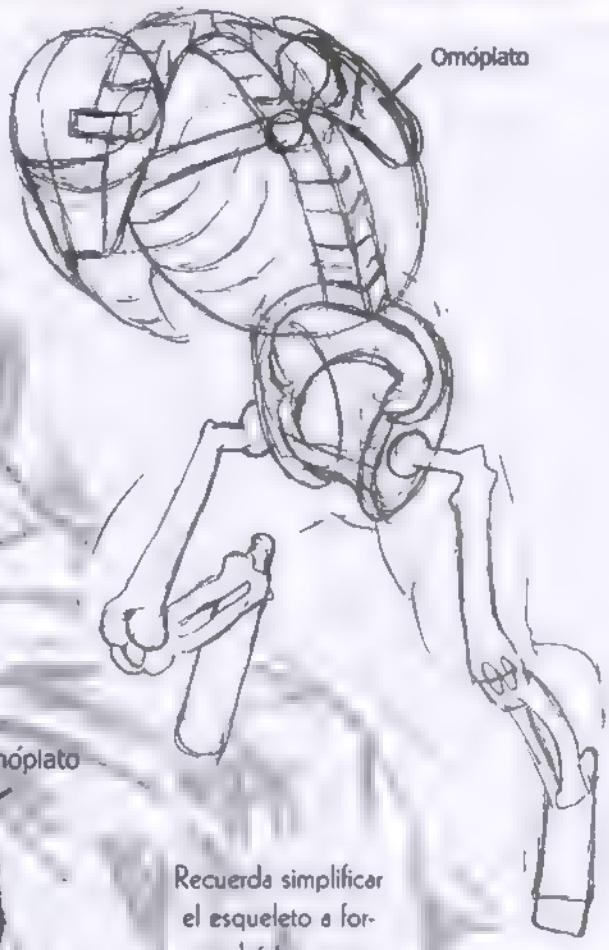
fig. C

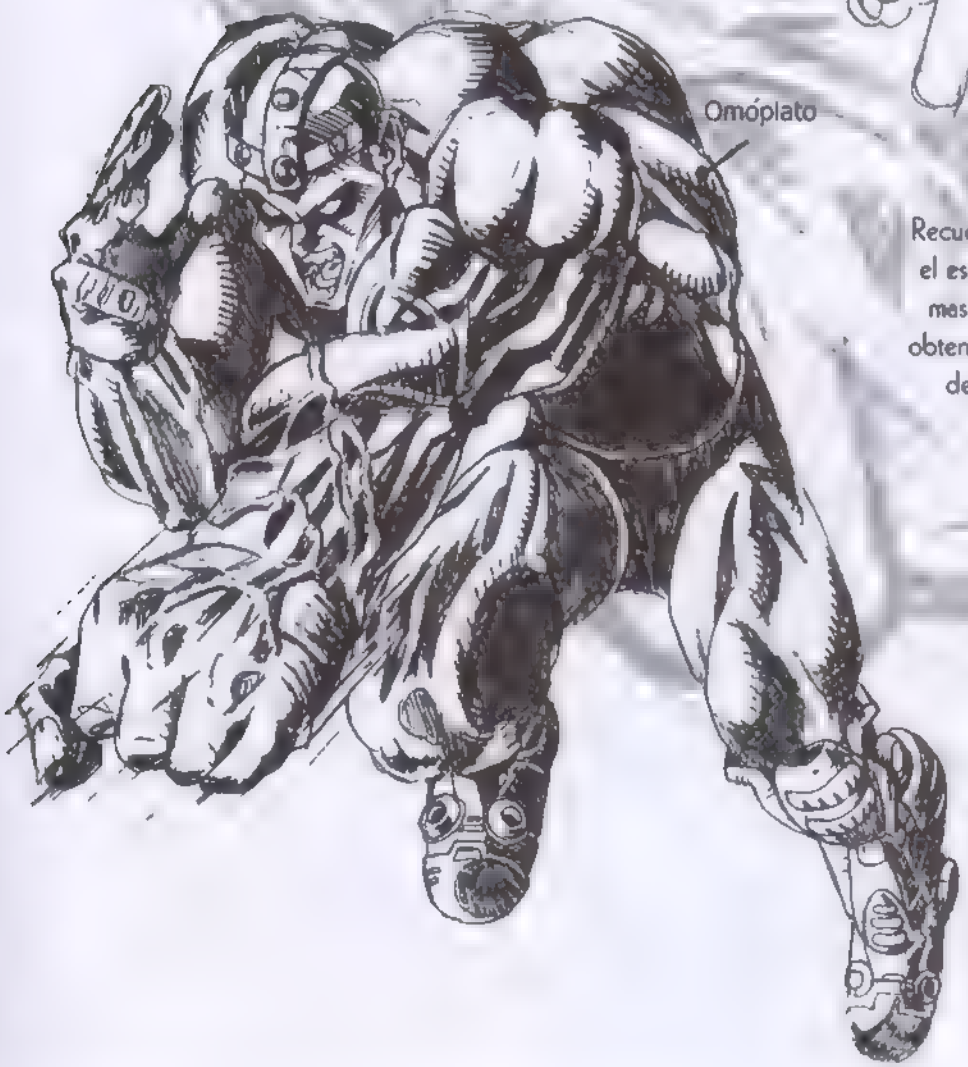
Caso III : Al mover hacia delante los brazos los omóplatos se alejan entre sí, y las clavículas se echan hacia delante (Fig. C).

Observa el movimiento de la columna hacia adelante y hacia atrás. Este movimiento es sostenido por la pelvis y ejecutado gracias a la rotación de cada vértebra con la de arriba o abajo. Observa también el movimiento de los brazos para mantener el equilibrio y/o forzar al cuerpo a ir más hacia adelante o hacia atrás.

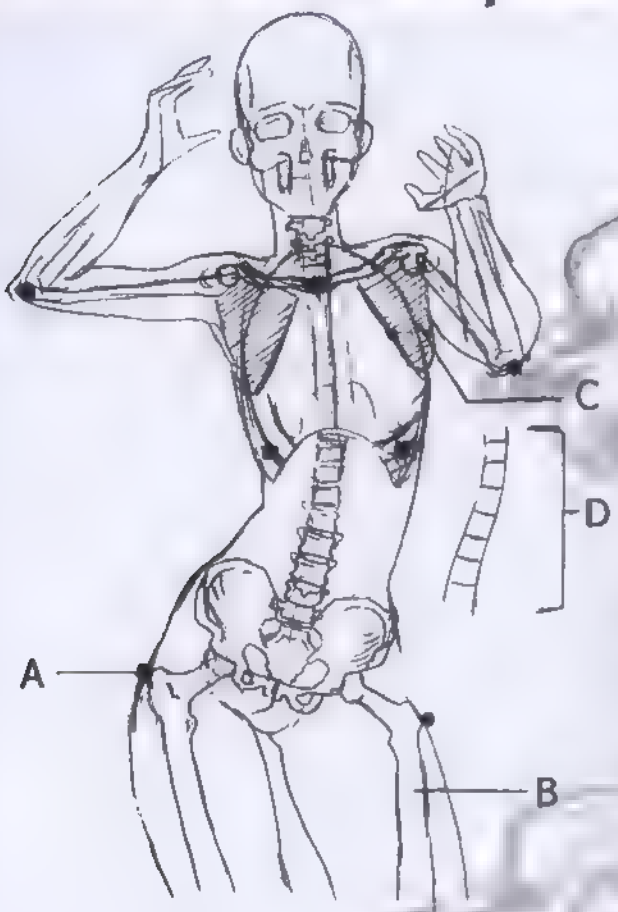
EJEMPLO 1

Aquí la columna se está torciendo de frente hacia adelante, observa especialmente la caja torácica, la pelvis y el giro de la columna y trata de aplicar este movimiento al dibujo que tú hagas como práctica.

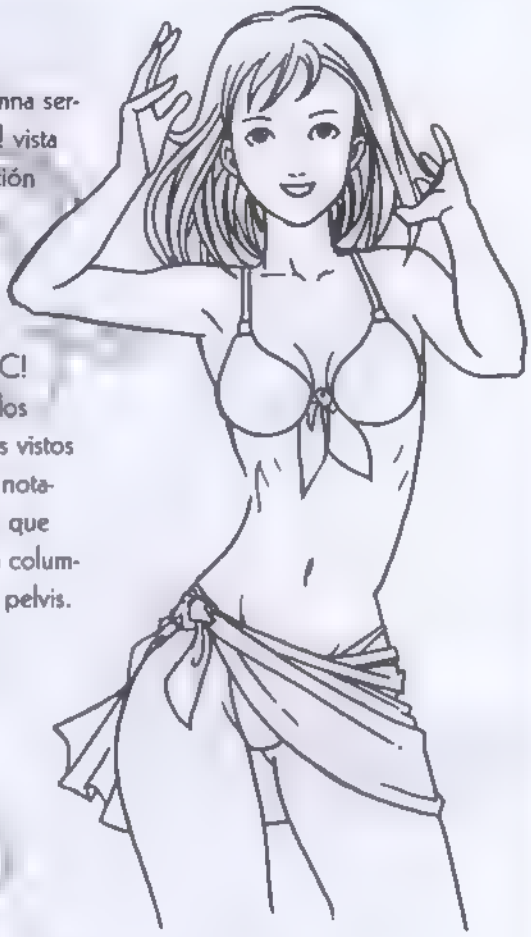


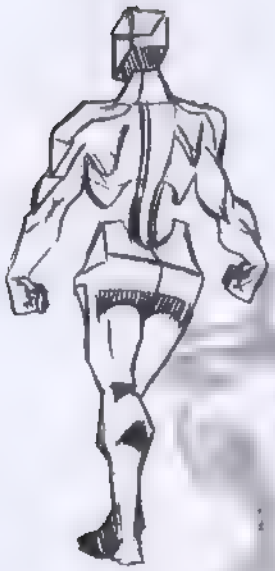


Recuerda simplificar el esqueleto a formas básicas para obtener la estructura de tu dibujo.

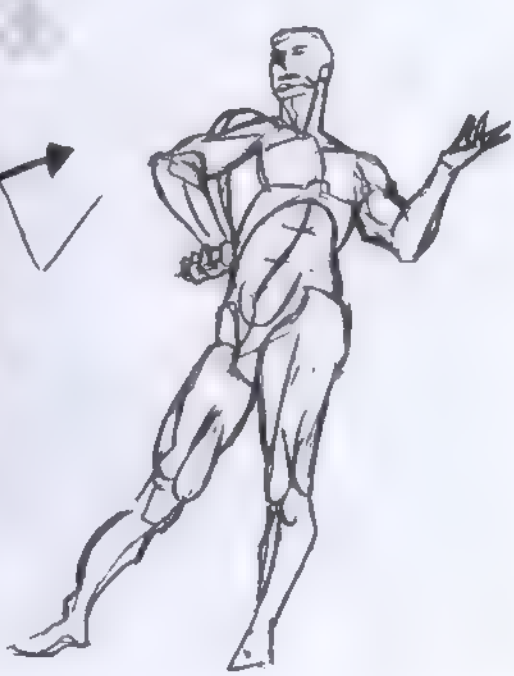


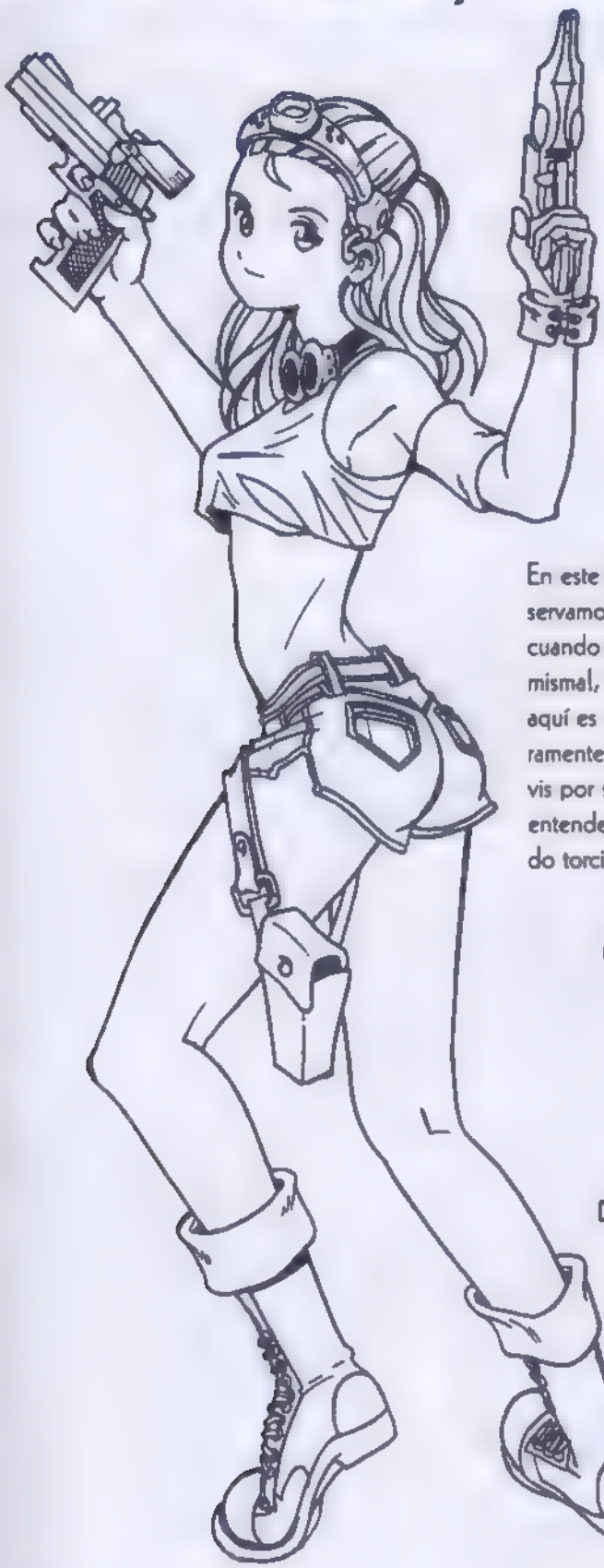
En este caso la columna serpentea como una ¡S! vista de frente, y en posición de ¡descanso! el peso del cuerpo recae sobre (A) mientras (B) descansa. Observa en ¡C! la forma como giran los omóplatos, los cuales vistos de espalda son muy notables. En ¡D! la forma que adopta la parte de la columna entre el tórax y la pelvis.

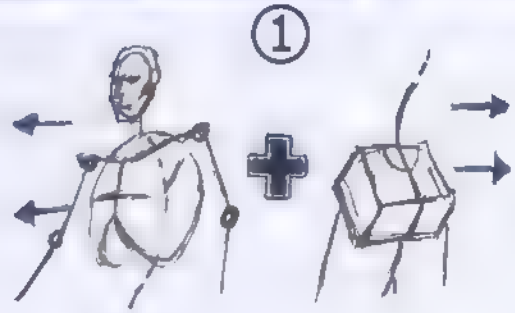


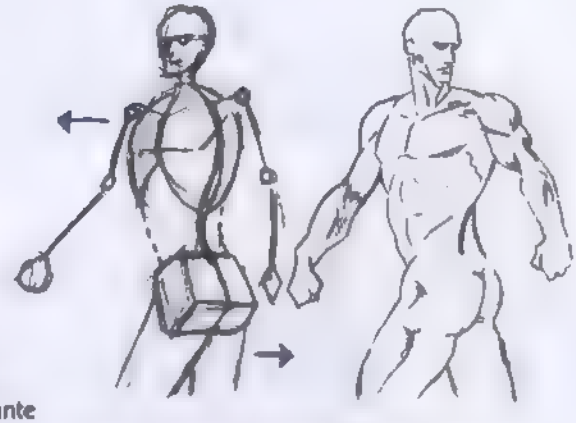


En el dibujo terminado observa cómo las partes del esqueleto marcadas con un punto son dibujadas debido a su cercanía con el exterior. Practica el movimiento de la columna, ayúdate dibujando el tórax y la pelvis por separado, luego únelas con la columna, como en los ejemplos de abajo.

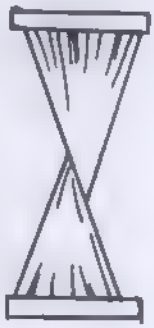


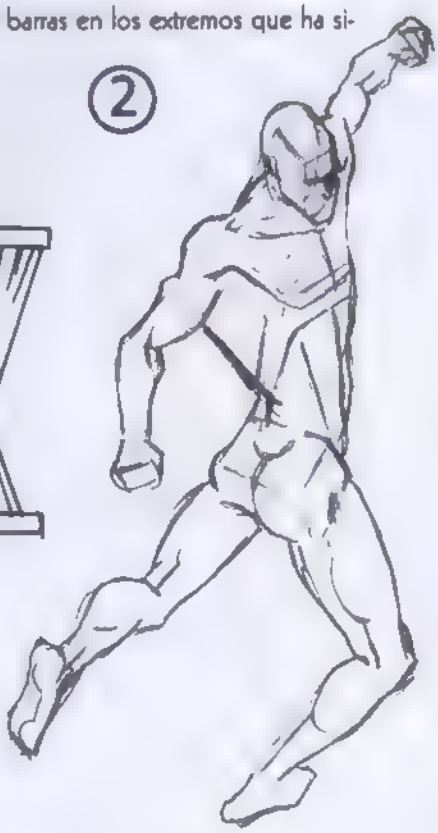






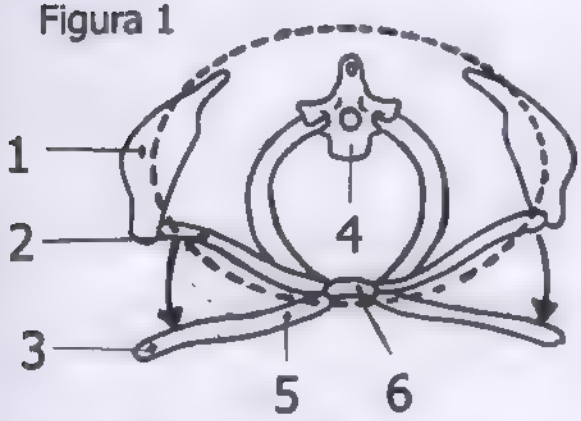
En este ejemplo observamos la columna cuando gira [sobre sí mismo], lo más importante aquí es que distingas cómo vemos la parte de arriba del cuerpo ligeramente de espaldas, usa el mismo método, dibuja el tórax y la pelvis por separado como cajas y luego únelos (1). También puedes entenderlo como una tela con dos barras en los extremos que ha sido torcida (2).



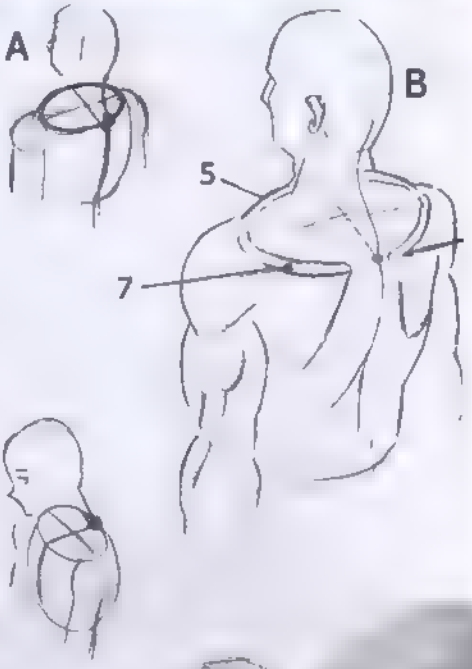


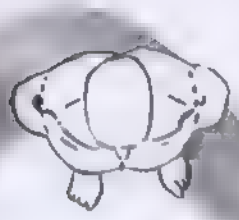
VISTA SUPERIOR DE LA CAJA TORÁCICA

Figura 1

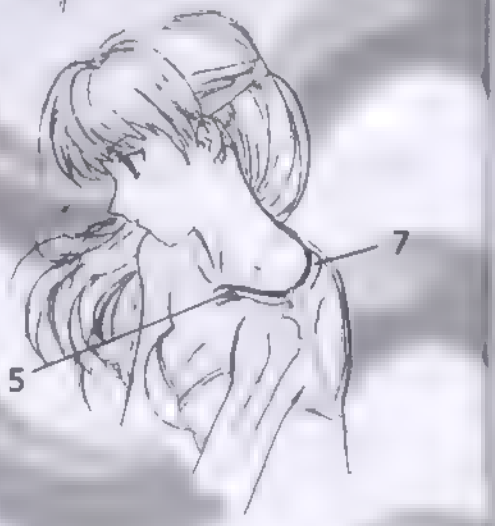


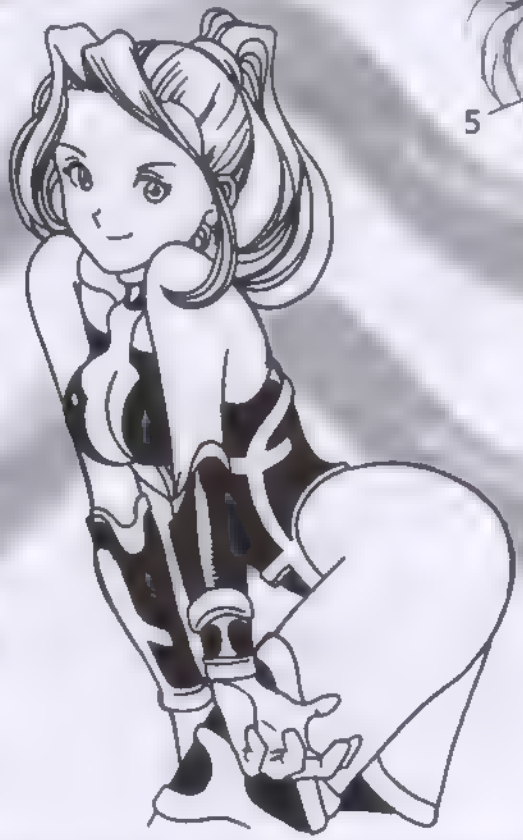
1 omóplato
2 posición # 1 de la clavícula
3 posición # 2 de la clavícula
4 primera vértebra
5 clavícula
6 esternón
7 borde de los omoplatos





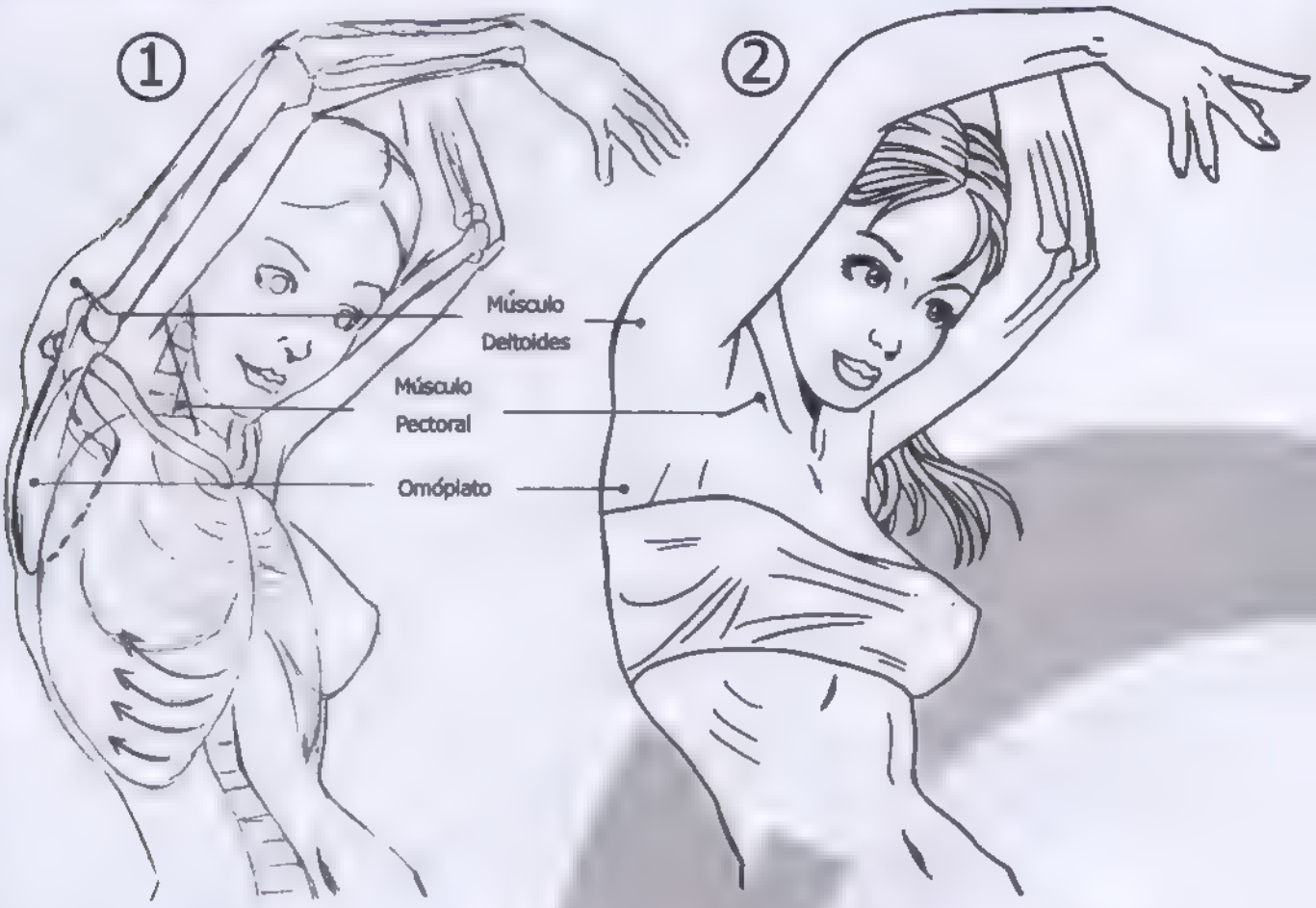
La forma del tórax vista desde arriba es como un óvalo (línea punteada), las clavículas se mueven atrás y adelante como se muestra en la figura 1, esto nos ayuda a dibujar la parte superior del tórax en cualquier vista; por ejemplo, observa en A cómo construimos a partir de un óvalo esta parte en un hombre visto de espaldas, en B fíjate como lo que le da forma a este óvalo son los huesos de la clavícula y los omóplatos, lo mismo sucede en la figura C.





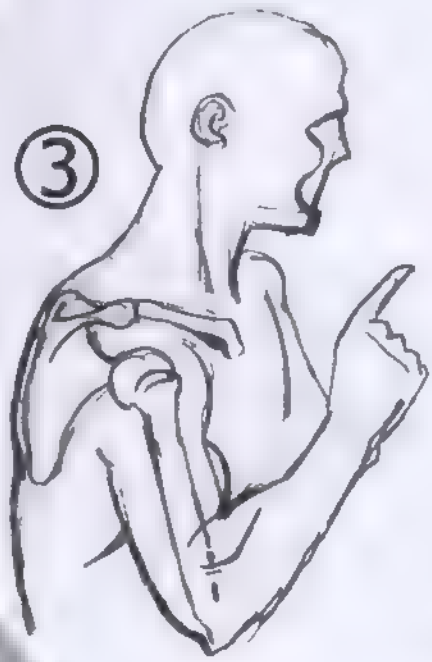
Observa la figura D, los brazos están echados hacia adelante, esto provoca que las clavículas también se muevan adelante como en la posición 2 de la figura D. En ésta, la clavícula de la izquierda da la impresión de ser más larga que la de la derecha.

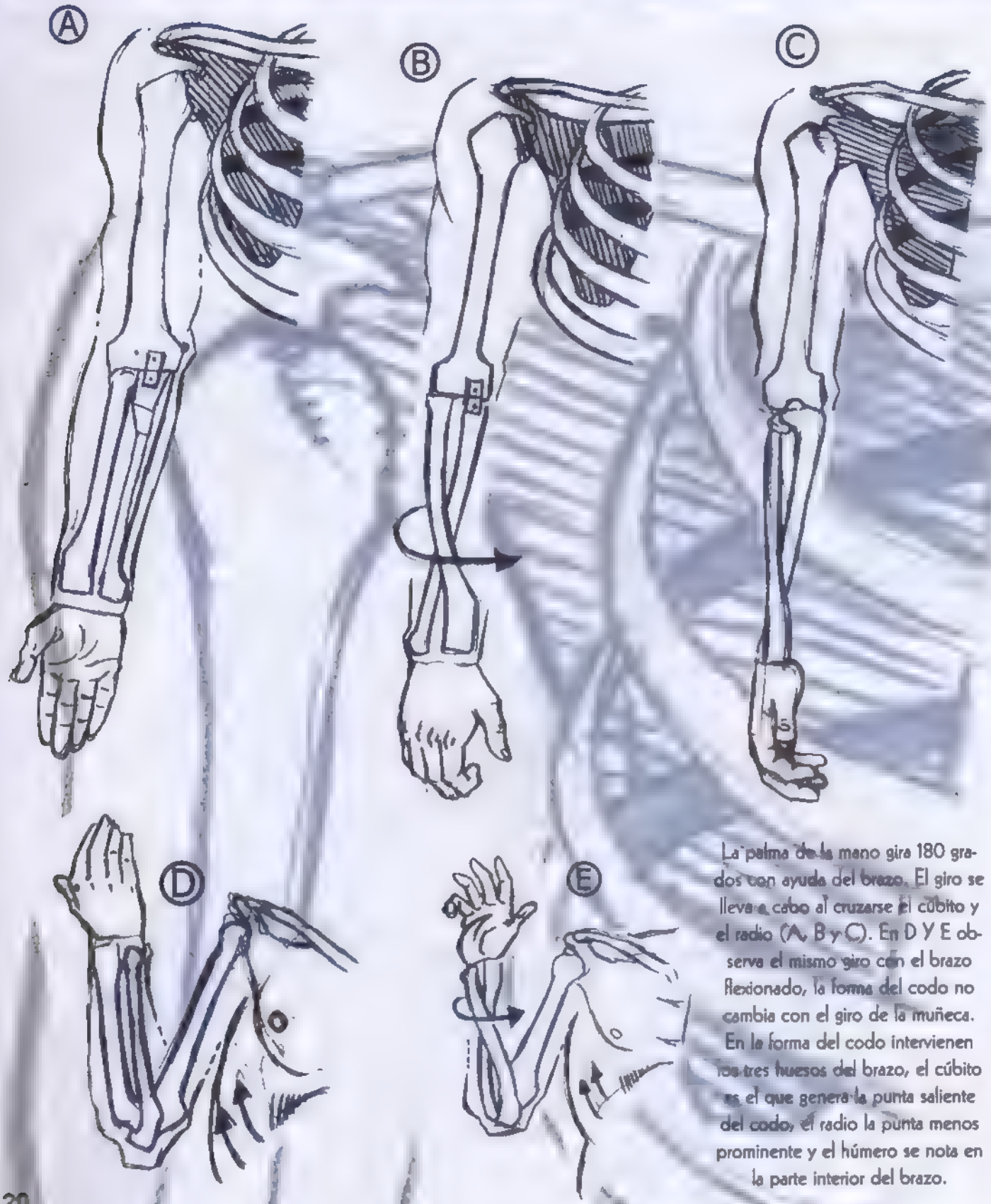
LOS BRAZOS



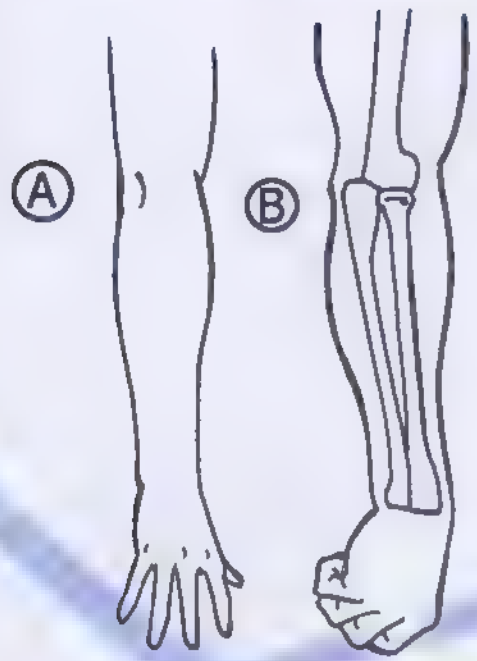
El funcionamiento de los brazos es hasta cierto punto simple, lo que lo complica un poco es el hecho de que su funcionamiento esta íntimamente ligado con los omóplatos y las clavículas, esto podemos verlo en 1. En esta posición las clavículas se elevan y se mueven hacia atrás, pero no son visibles porque son cubiertas por el músculo pectoral, el omóplato gira de tal modo que podemos apreciar su forma claramente. Al levantar los brazos la piel se estira y se muestran algunas costillas (2).

Observa en 3 cómo el hueso que conecta y permite girar al brazo es el omóplato, que también esta unido a la clavícula.



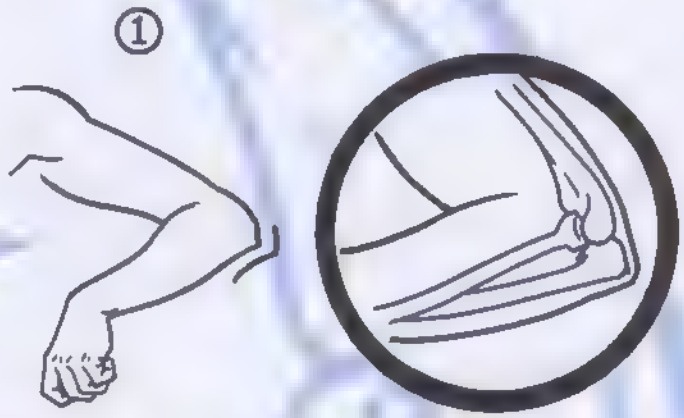


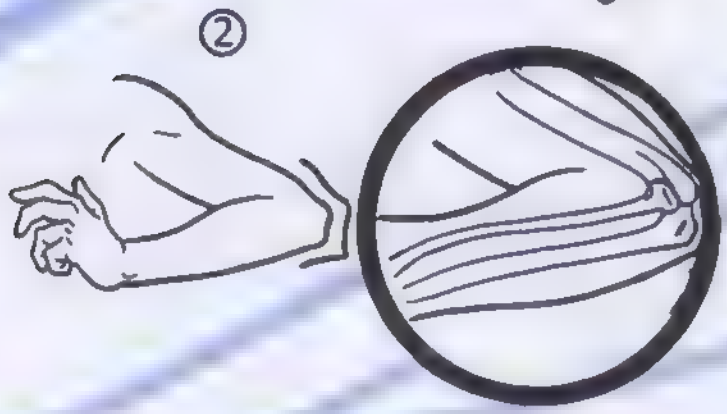
La palma de la mano gira 180 grados con ayuda del brazo. El giro se lleva a cabo al cruzarse el cúbito y el radio (A, B y C). En D y E observa el mismo giro con el brazo flexionado, la forma del codo no cambia con el giro de la muñeca. En la forma del codo intervienen los tres huesos del brazo, el cúbito es el que genera la punta saliente del codo, el radio la punta menos prominente y el húmero se nota en la parte interior del brazo.



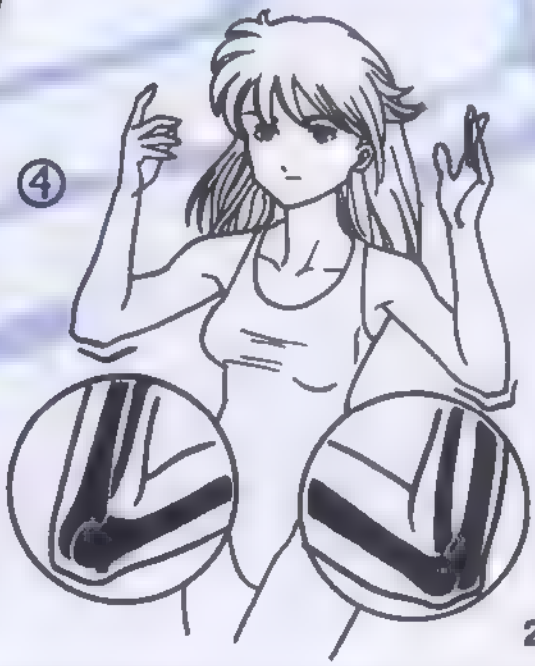
LOS CODOS

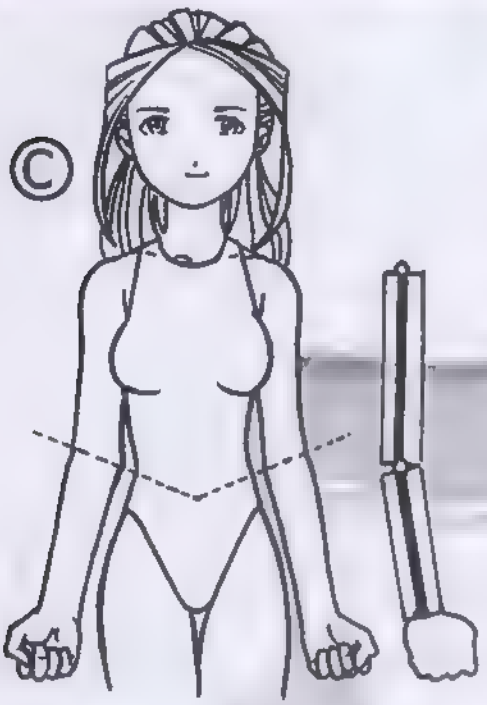
Todos los huesos del brazo (húmero, cúbito y radio) interactúan en la forma del codo; de los tres, el que más se nota es el cúbito. Observa en A y B la colocación normal del brazo, en esta posición el cúbito es el hueso que sobresale y forma un pequeño hueco tras él.





En 1,2,3 y 4 (en la siguiente página) podemos notar cómo se forma la silueta del codo flexionado en distintas posiciones. Nota cómo cada hueso le da otra [esquina] al codo.





Al igual que las piernas, los brazos tienen una posición de ¡descanso!, es el punto donde los brazos ya no pueden flexionarse más hacia atrás. En ¡C! observa el ángulo que se forma entre el húmero, el cúbito y radio, cuando esto sucede. En ¡D! observa que al flexionar los brazos vistos de frente la punta interior del codo siempre será más grande y formará el ángulo que se observa.

En ¡E! vemos cómo los brazos apoyándose no son rectos, checa cómo se doblan hacia adentro, es el mismo caso que ¡C!, pero los brazos están echados adelante y un poco girados.

CONSIDERACIONES BÁSICAS Y HUESOS EN LAS PIERNAS

Fig. 1

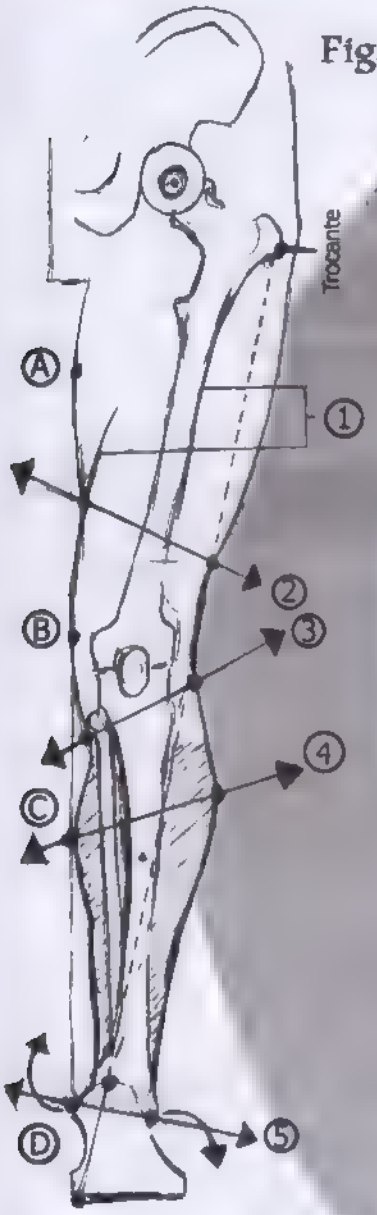


Figura 1. Consideraciones que debe cumplir una pierna de frente.

Si trazas una línea vertical del abductor (punto A) al tobillo interior (punto D), la línea debe pasar a la altura de la rodilla por el punto B y por el punto C.
Observa (1) la línea que se forma junto al abductor, siempre es paralela al fémur.
La línea interior de la tibia da forma a la espinilla
Las líneas 2, 3, 4 y 5 al pasar por los puntos indicados deben señalar hacia arriba o hacia abajo, como se muestra en la figura, esto le da ritmo a la pierna vista por el frente.
Observa el área sombreada, si tomas como referencia los huesos siempre es más grande el área exterior de la pierna que el interior.
Si trazas una línea del trocante al dedo gordo debe pasar por los puntos de la línea 2 y 3.

Fig. 2

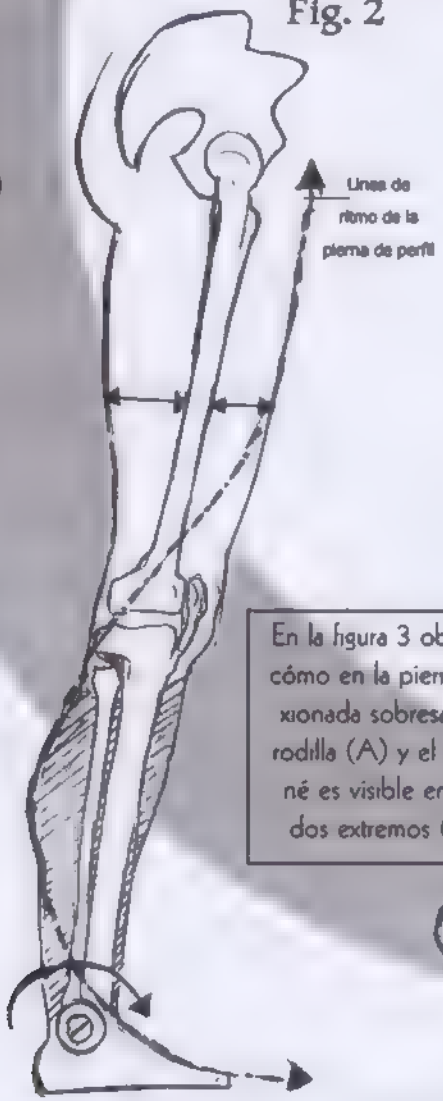
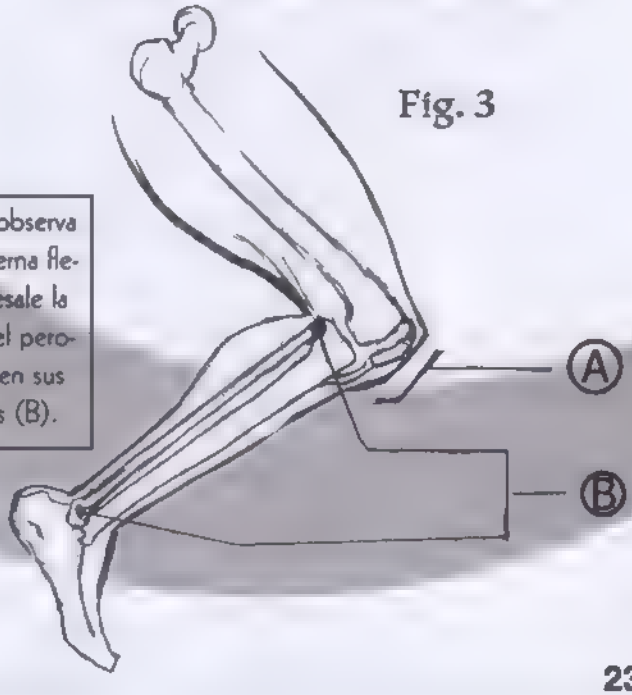


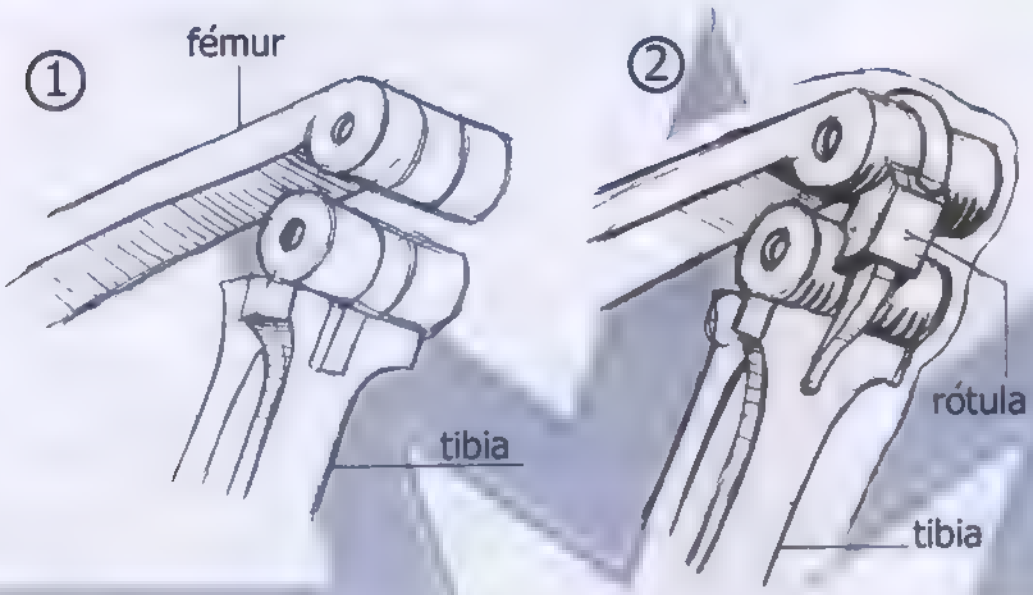
Figura 2. Consideraciones que debe cumplir una pierna de perfil.

La línea de ritmo de la pierna indicada con la línea punteada da postura y casualidad a nuestro dibujo.
El área sombreada nos indica que al dibujar la pierna, la parte de la pantorrilla (atrás) será mas abultada que la espinilla (frente).

Fig. 3



En la figura 3 observa cómo en la pierna flexionada sobresale la rodilla (A) y el peroné es visible en sus dos extremos (B).



Checa en 1 y 2 la forma simplificada de ver la rodilla flexionada. Se compone de tres huesos y no de dos como la mayoría de la gente supone; la rótula hace las veces de bisagra doble. Esta articulación no tiene movimientos laterales.

Fig. B. Cuando la pierna está flexionada se forma un ¡plano! en la rodilla, puedes verlo como formas cuadradas.

Fig. A

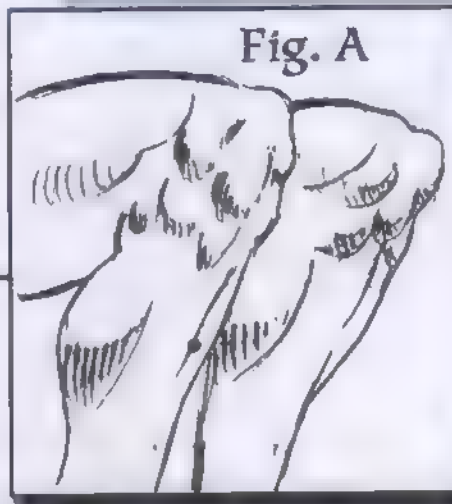


Fig. B

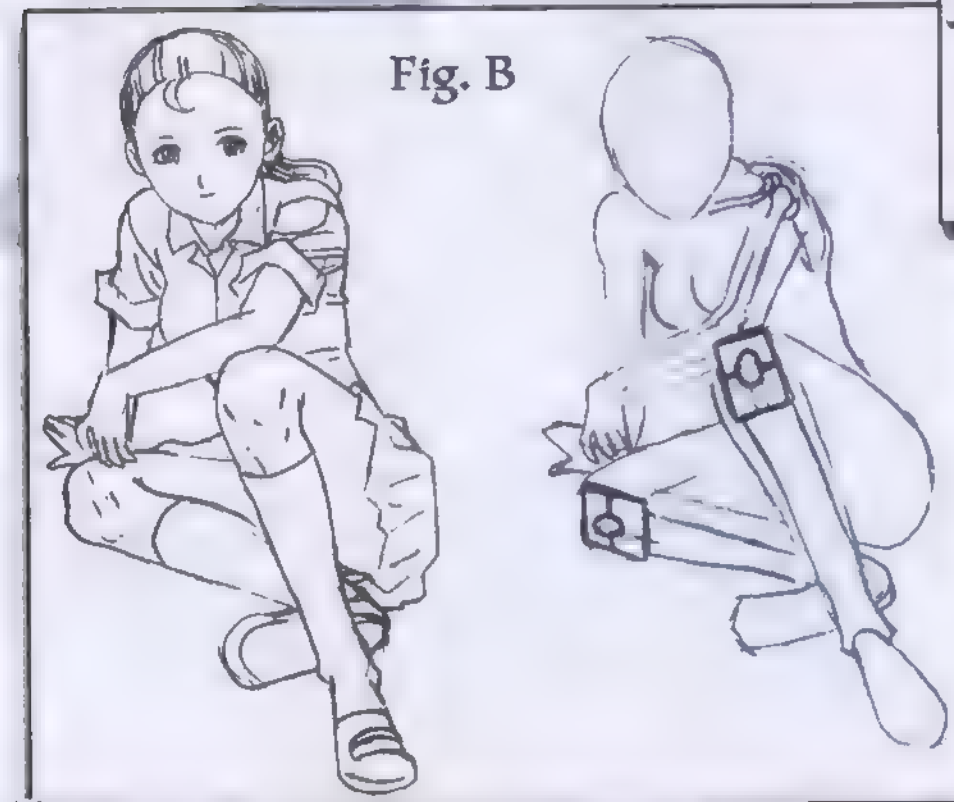
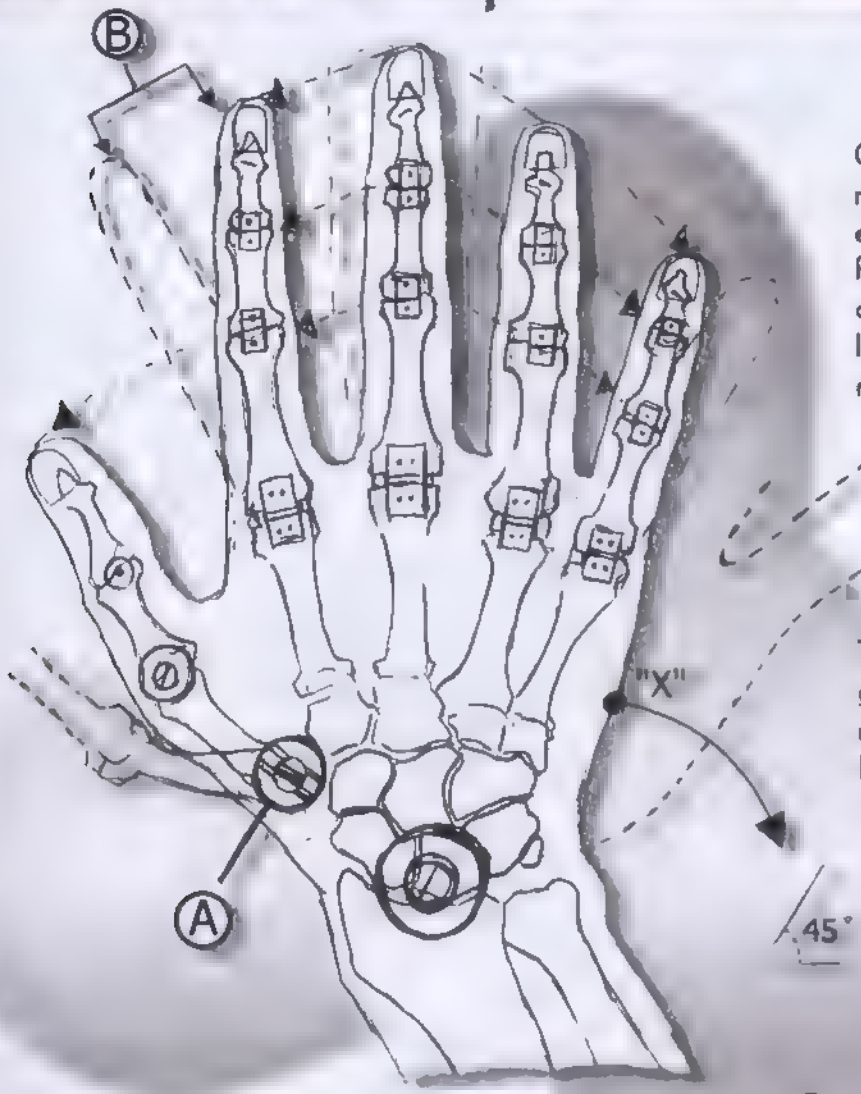


Fig. A. La rodilla puede parecer difícil de dibujar, pero sólo son la cabeza del fémur y la tibia juntas con la rótula en el centro. Aprende esta fórmula y saldrás de problemas.



LA MANO

Observa los puntos de movimiento de la mano marcados con tornillos y bisagras, especialmente en el punto A que tiene movimiento lateral y al frente y atrás; además, es el único de los cinco dedos que se mueve desde el metacarpo, todos los demás se mueven a partir de los nudillos y su movimiento es solamente al frente y atrás.

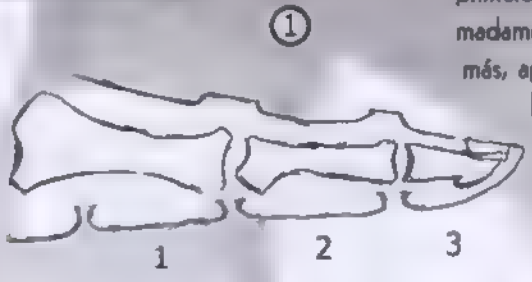
Vista de frente la mano gira sólo en un sentido, en el del dedo meñique, aproximadamente 45 grados, observa esto en el punto X.

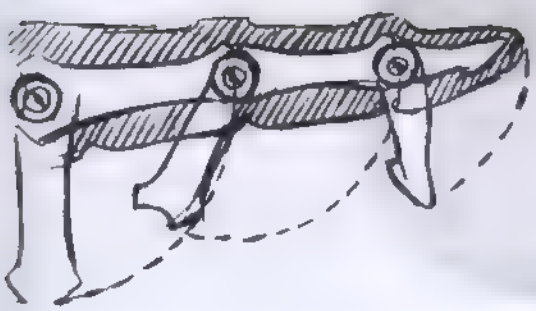
Todos los dedos tienen un movimiento lateral ligero (provocado por los músculos), especialmente el meñique y el índice (B). El sentido de los dedos está marcado por las líneas punteadas.

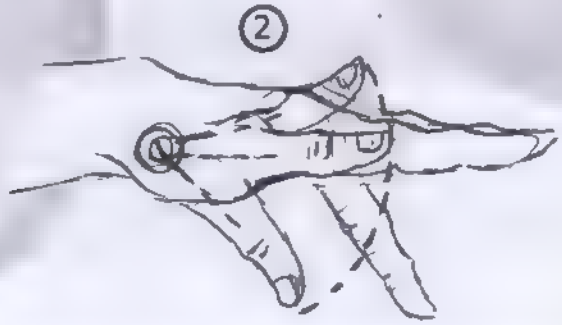
LOS DEDOS

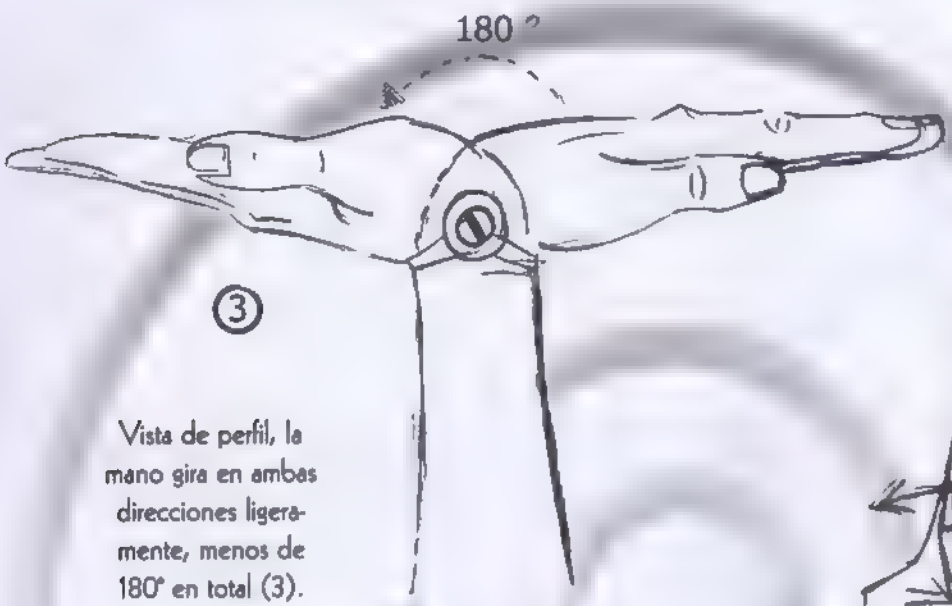
Todos los dedos tienen tres puntos de movimiento excepto el pulgar, la primera falange gira 90 grados aproximadamente, la segunda es la que gira más, aproximadamente 120 grados y la tercera, menos de 90 (1).

Movimiento del pulgar en la mano vista de perfil (2).



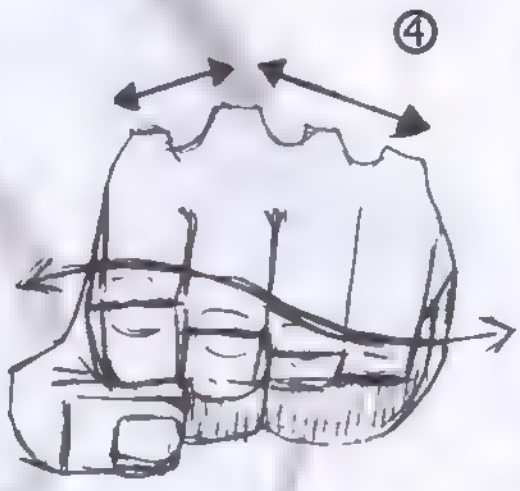




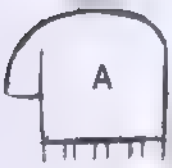


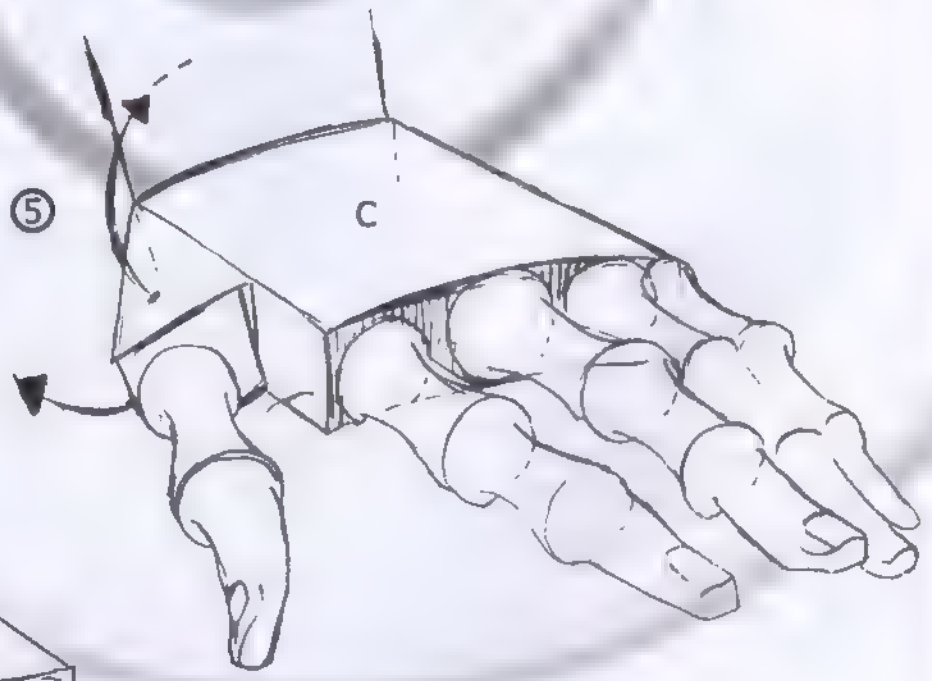
Vista de perfil, la mano gira en ambas direcciones ligeramente, menos de 180° en total (3).

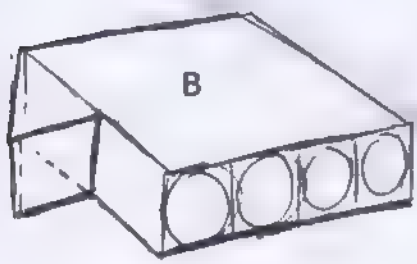
En el puño cerrado visto de frente, el dedo medio tiene el nudillo más alto, observa también la línea de ritmo de los dedos (4).



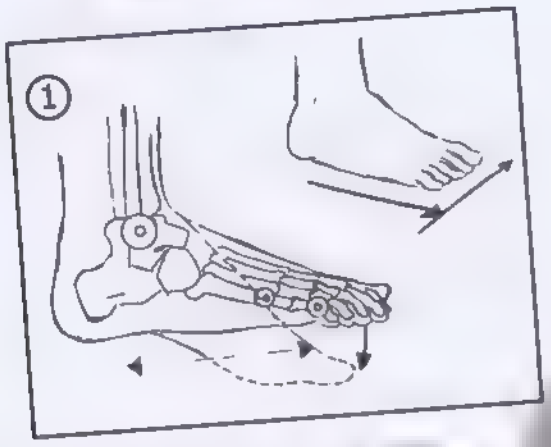
La base para construir una palma es un prisma cuadrado con un pequeño triángulo lateral para colocar el pulgar (A y B). Fíjate en (C), las flechas indican el movimiento del pulgar.

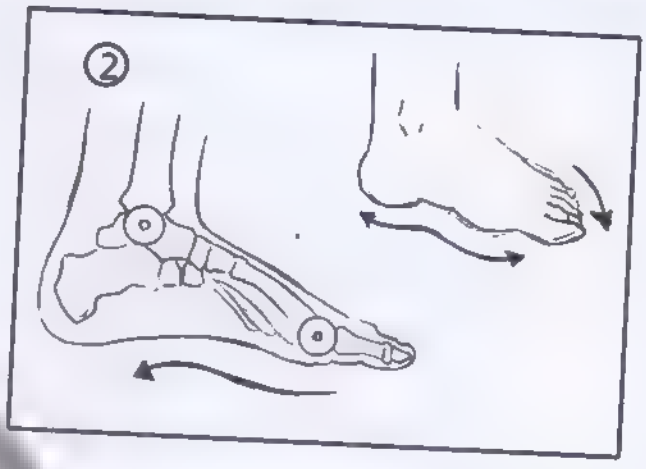






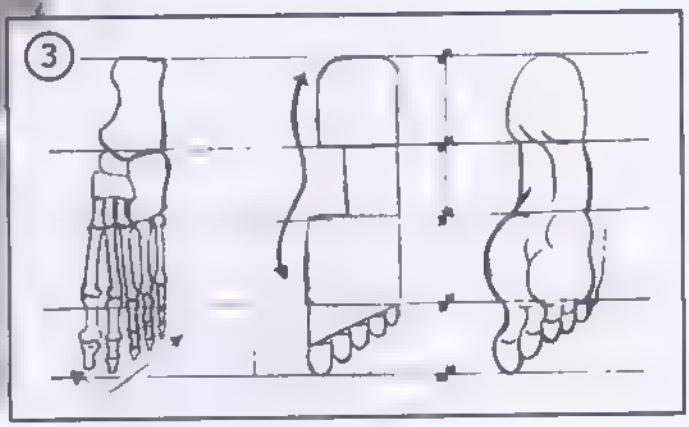
EL PIE



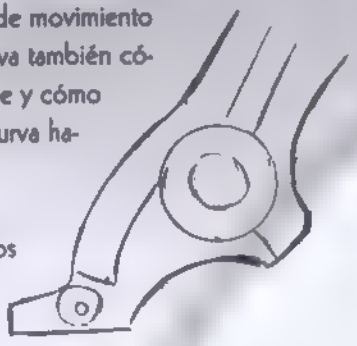


Observa los huesos del pie visto de perfil y sus puntos de movimiento, el pie en su vista exterior deja ver los cinco dedos (1) y se ve plano.

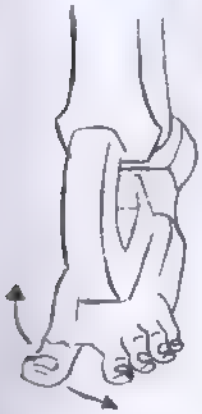
El pie en su vista interior (2) se ve curvo y el dedo gordo tapa los demás dedos.

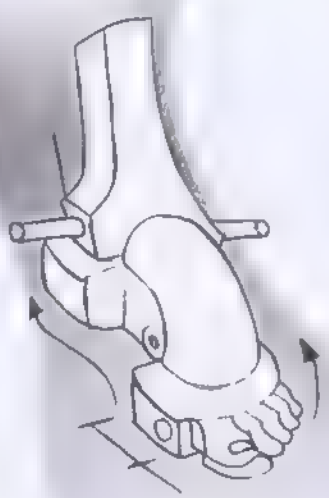


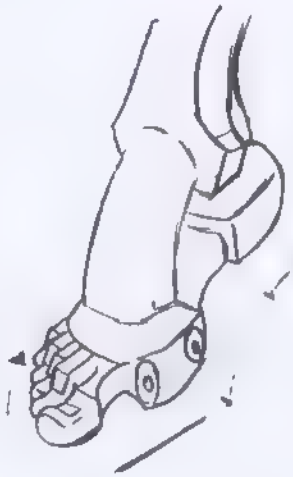
Observa en (3) los puntos de movimiento en los huesos del pie, observa también cómo se puede simplificar el pie y cómo el lado del dedo gordo se curva hacia adentro.



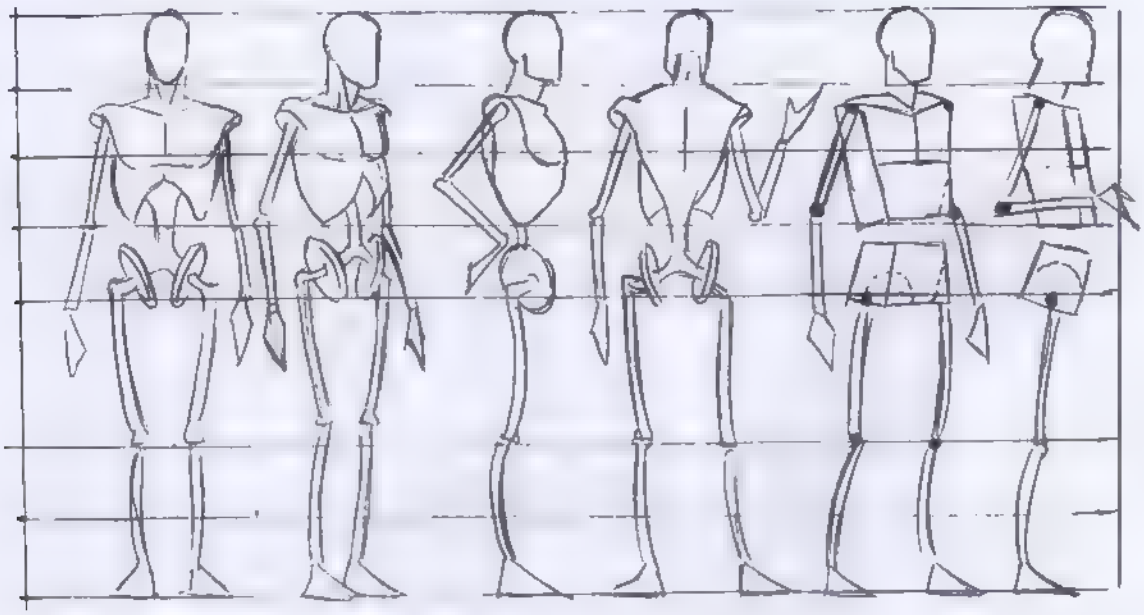
Checa en los demás ejemplos cómo podemos simplificar el pie, la curvatura en los dedos y el funcionamiento en general.



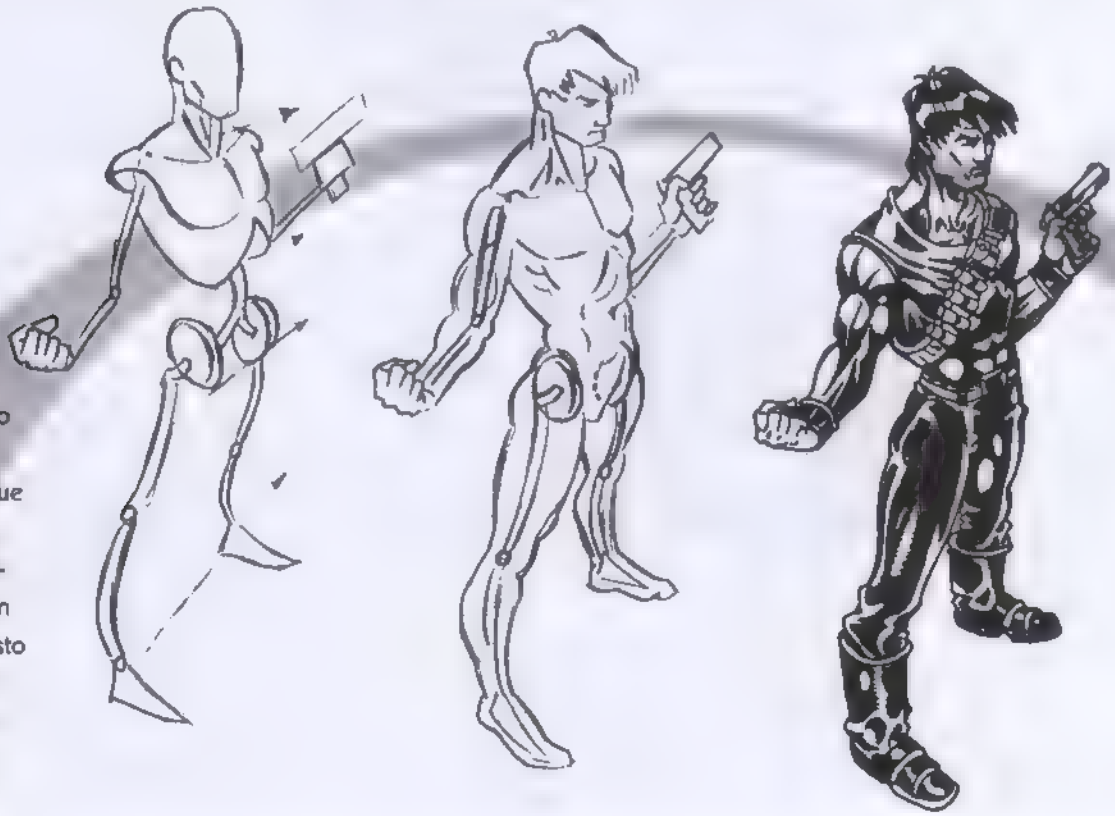




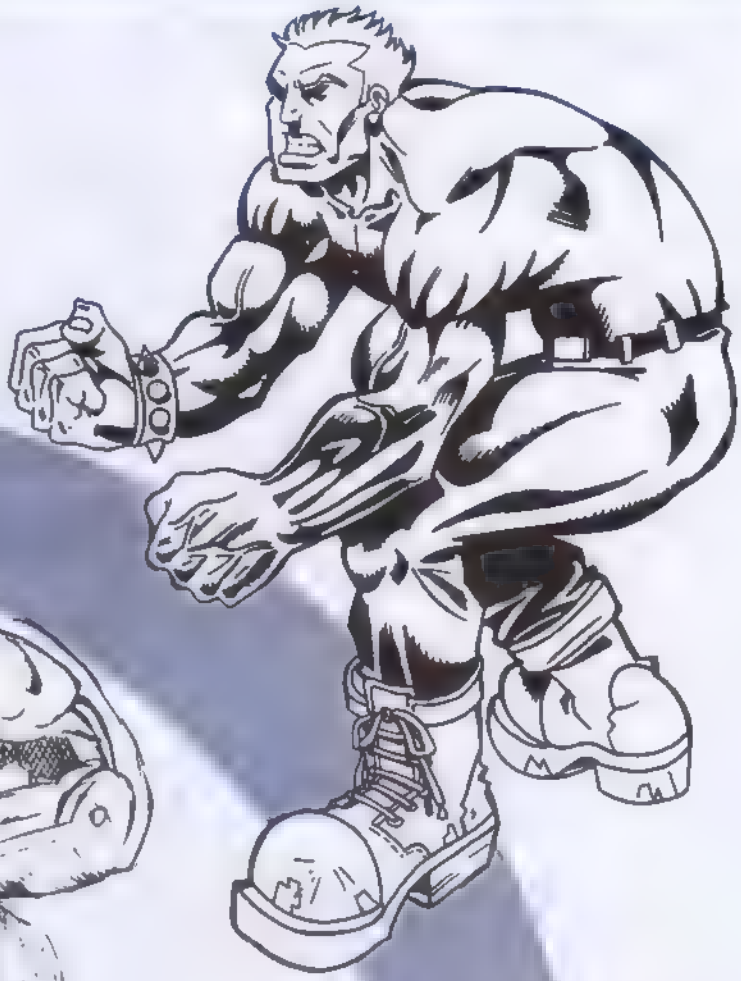
ESQUELETO SIMPLIFICADO



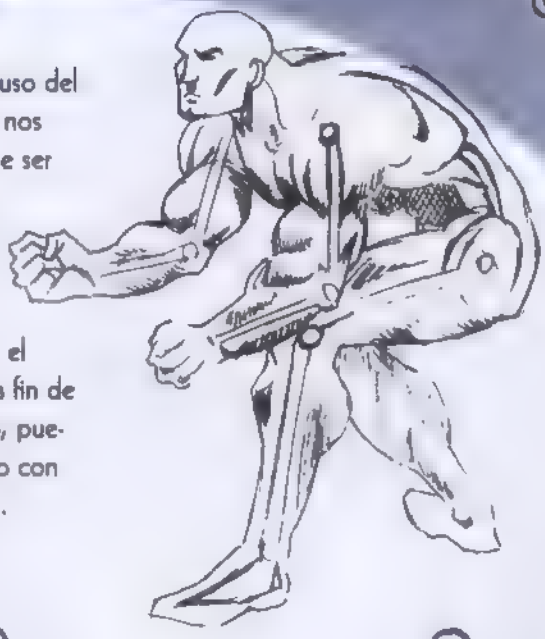
Para dibujar la base de un personaje puedes dibujar primero el esqueleto de éste, pero no es necesario que lo hagas a detalle, puedes hacer un esqueleto con formas simplificadas. Muchos dibujantes ocupan uno como éste, para su mejor comprensión (pueden definir primer y segundo planos), también puedes hacer la caja torácica y la pelvis con forma de cajas.



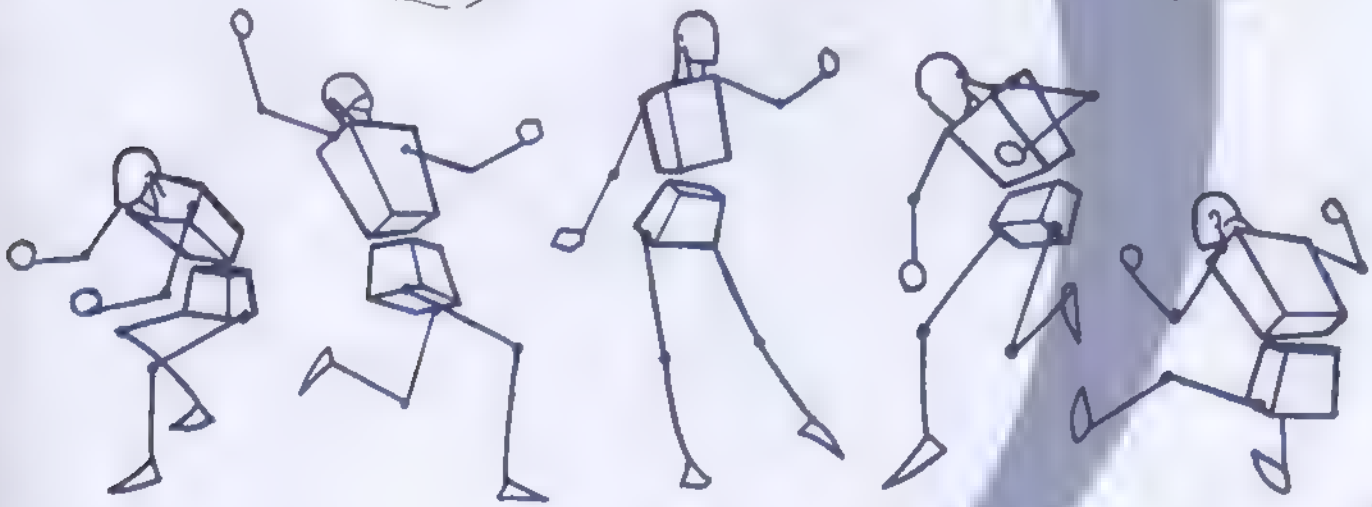
Mira este ejemplo realizado en tres pasos, observa que las flechas del esqueleto simplificado se dirigen a un punto de fuga, esto da más profundidad al personaje.

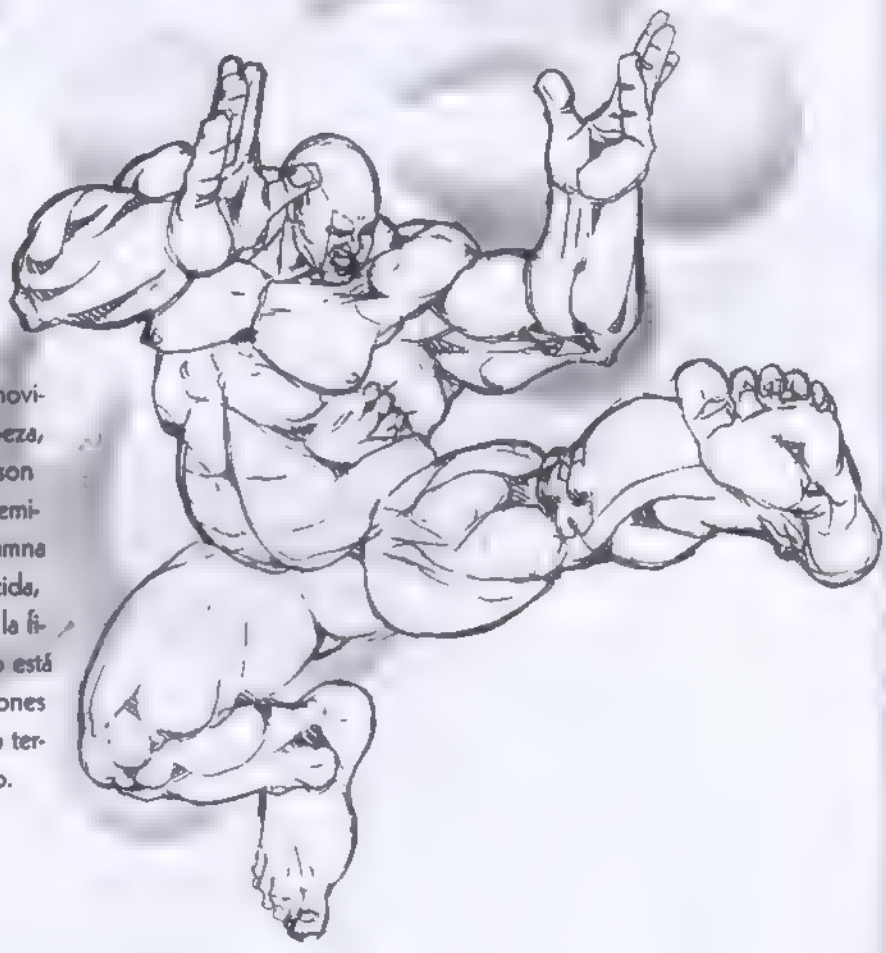


Este otro ejemplo del uso del esqueleto simplificado nos muestra cuan útil puede ser este sistema, observa cómo en el personaje terminado se le hicieron las manos y los pies más grandes y el rostro más exagerado a fin de que sea más expresivo, puedes hacer este ejercicio con tus propios personajes.



Recuerda que para el mejor uso del esqueleto simplificado o el esqueleto con cajas, debes hacer muchos ejercicios.

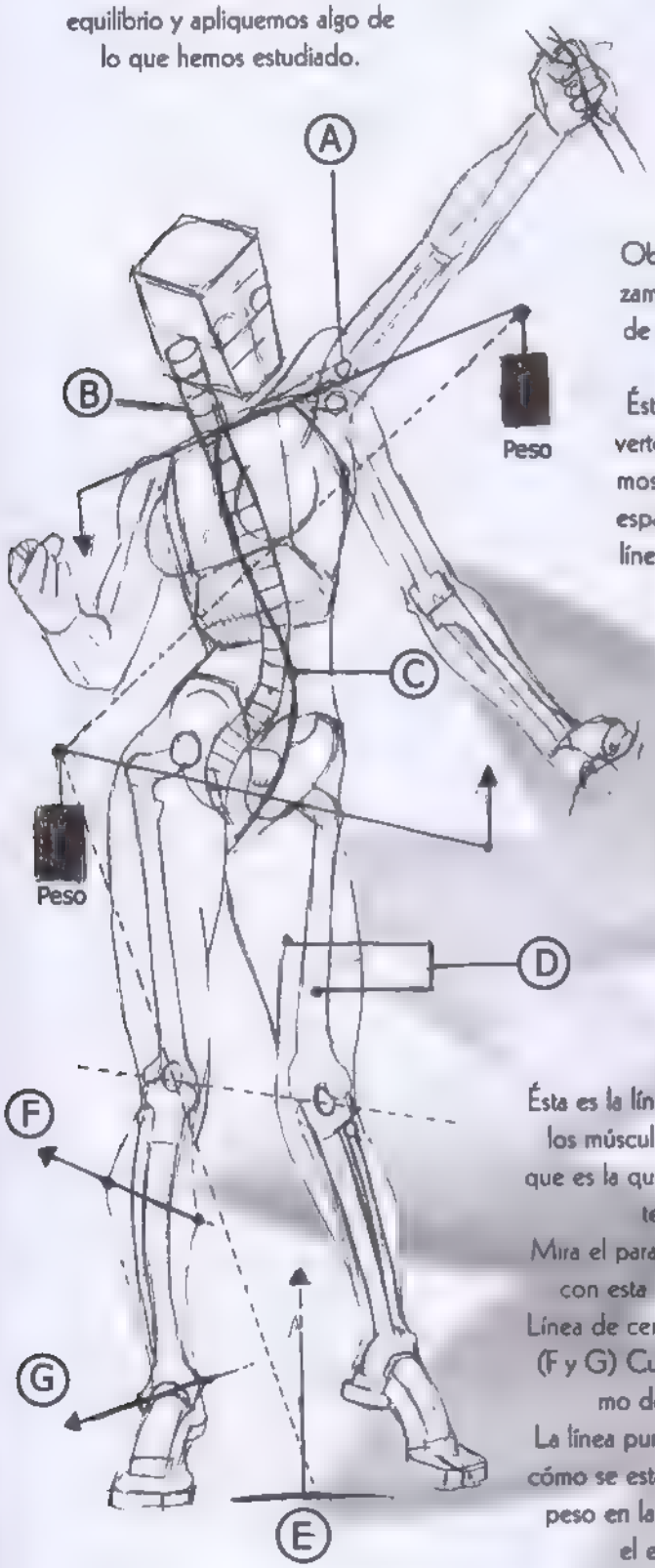




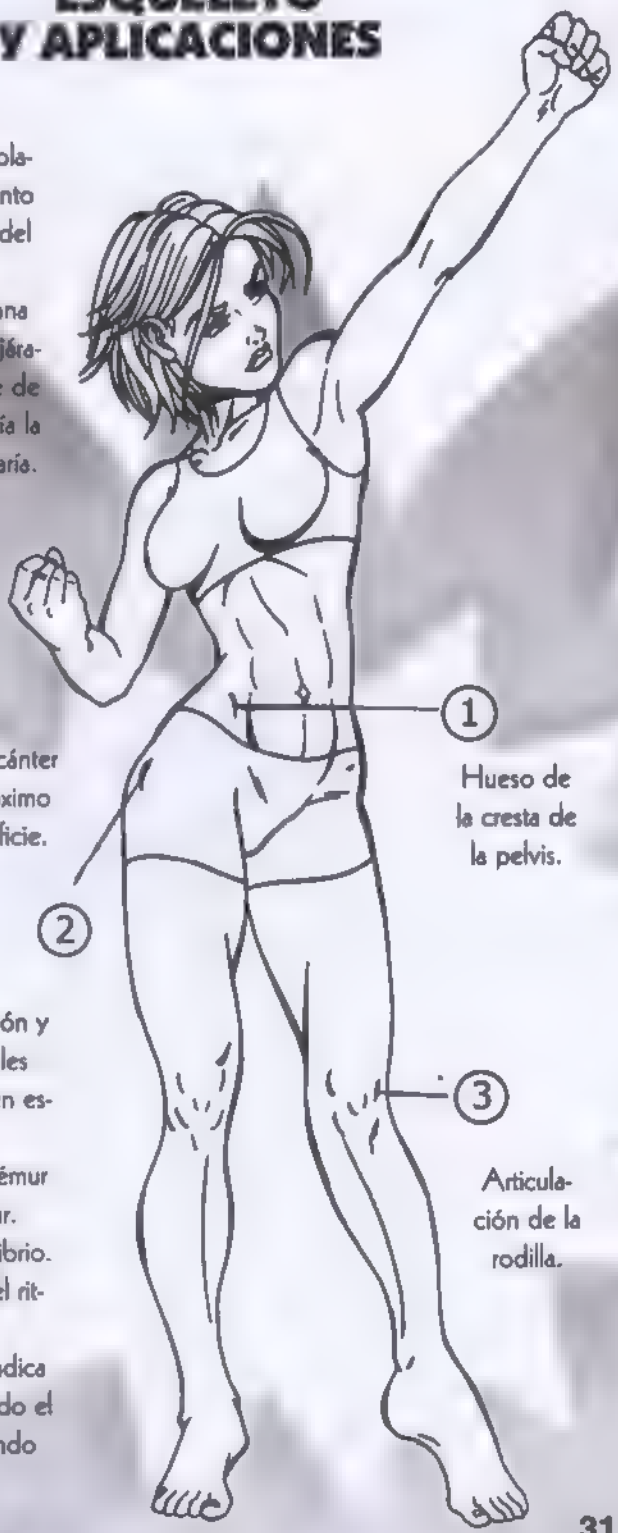
En este ejemplo usamos un esqueleto simplificado para dibujar una figura en movimiento, en este caso la cabeza, la caja torácica y la pelvis son cajas, mientras que las extremidades son cilindros, la columna vertebral está un poco torcida, lo que le da movimiento a la figura terminada, el esqueleto está exagerado en sus proporciones con el fin de que el dibujo terminado sea muy robusto.

Ahora aprendamos un poco de equilibrio y apliquemos algo de lo que hemos estudiado.

EQUILIBRIO EN EL ESQUELETO Y APLICACIONES



Observa el desplazamiento del punto de movimiento del brazo.
Ésta es la columna vertebral, si dibujáramos al personaje de espaldas ésta sería la línea que se trataría.



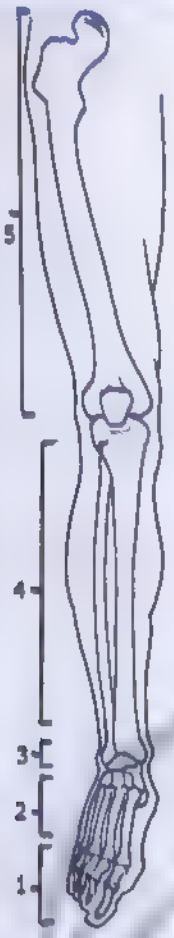
Hueso trocánter mayor próximo a la superficie.

Hueso de la cresta de la pelvis.

Ésta es la línea del esternón y los músculos abdominales que es la que se dibuja en este caso.
Mira el paralelismo del fémur con esta línea muscular.
Línea de centro de equilibrio.
(F y G) Cumplen con el ritmo de la pierna.
La línea punteada nos indica cómo se está distribuyendo el peso en la figura, logrando el equilibrio.

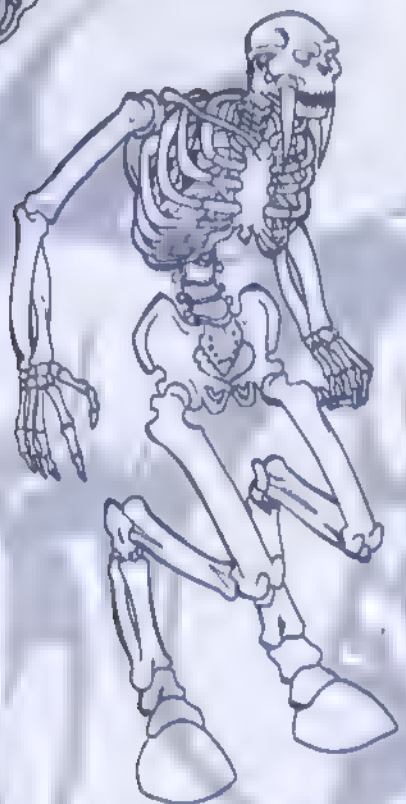
Articulación de la rodilla.

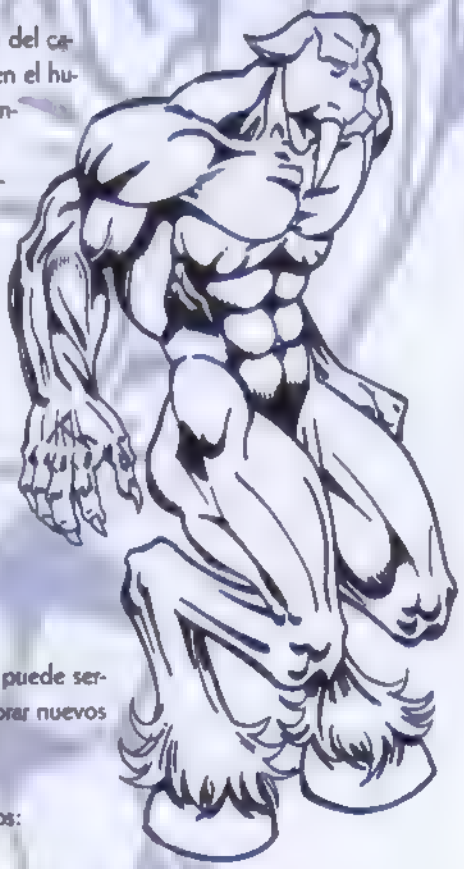
COMPARACIÓN DEL ESQUELETO HUMANO CON EL ESQUELETO ANIMAL



Aparentemente un caballo como el de la figura tiene más huesos en las patas traseras que un ser humano; sin embargo, son los mismos.

En la pierna del humano y en la pata del caballo los tres primeros huesos (que en el humano son los dedos) (1) son las falanges, los siguientes huesos (2) son el metatarso, el pequeño grupo de huesos entre la tibia y el metatarso (3) son el tarso, la tibia y el peroné en ambos casos son el número (4) y el número (5) es el fémur.





Igualmente en la mano y en la pata delantera del caballo:

* falanges
* metacarpos
* carpo
* radio y cúbito
* húmero

Recuerda que este conocimiento te puede servir para combinar esqueletos y elaborar nuevos personajes, como en este ejemplo.

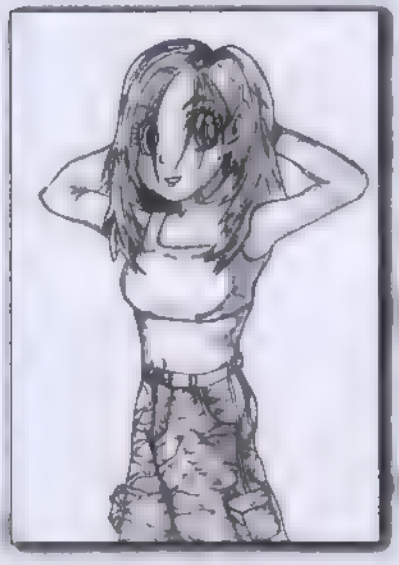
Nos vemos en la parte dos:
Músculos.

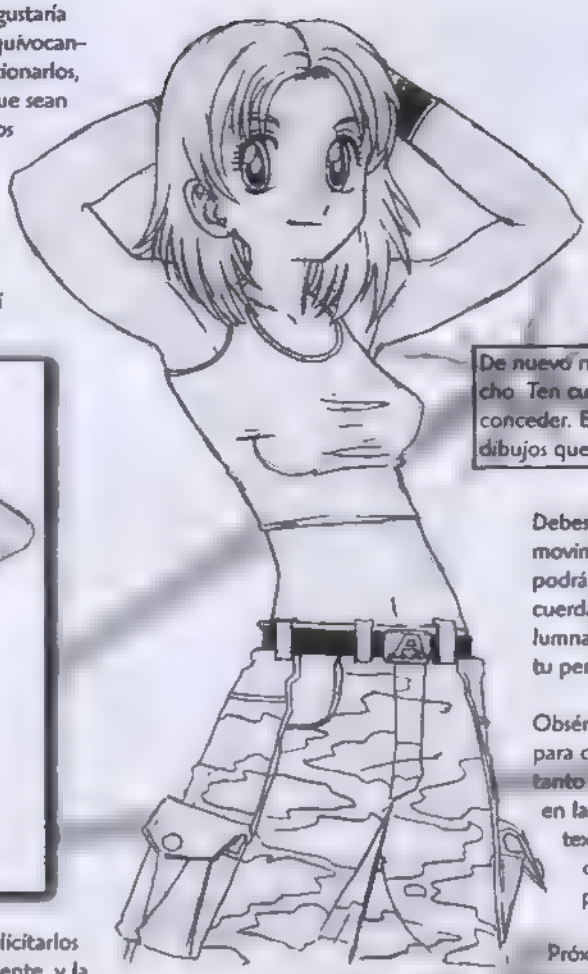
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

De nuevo nos encontramos aquí, haciendo honor al dicho Ten cuidado con lo que pides porque se te puede conceder. En esta ocasión presentamos dos de los primeros dibujos que nos llegaron vía e- mail.

Aquí les mando trabajos míos, me gustaría que me dijeran dónde me estoy equivocando para poder arreglarlos y perfeccionarlos, si es que tienen solución. Espero que sean dignos de salir en la revista y que los critiquen.
Atte. Alberto (HACK)

P.D. Los felicito por una revista tan buena como la suya, ojalá les dure muchos años más para que así pueda aprender más de ustedes.





¡¡Hola!! En primer lugar, quiero felicitarlos por su revista que me parece excelente, y la idea de que van a salir ejemplares a color es genial.
En segundo lugar, quisiera que criticaran mi dibujo y me dijeran la neta de qué está bien y qué está mal, cómo lo puedo mejorar, etc...

Espero con ansia sus respuestas.

La estructura es la parte fundamental de todo dibujo, no lo olvides, tienes que aprender a realizar estructura para que tu dibujo final no presente deformaciones. El error más notorio en tu trabajo es el brazo que está posando la mano sobre la cintura. Es difícil que una chica coloque la mano en la posición que marcaste, a menos que esté posando como modelo y la actitud de ella no nos indica eso. Lo más adecuado es que la mano pose sobre las caderas, en actitud relajada. Checa las articulaciones del cuerpo para que los brazos no se vean tan rígidos, además de los pliegues y el cabello que deben tener una caída más natural. Cuida también la forma y las curvas de la figura femenina.

No olviden mandar sus trabajos al e-mail: dibujarte@cartonista.com o a la dirección de la Editorial:

DIBUJARTE
Secc. Revisión de Portafolios
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María la Ribera
C.P. 06400
México, D. F.

Debes cuidar mucho la proporción y la línea de movimiento, trabaja más tus estructuras, con ellas podrás mejorar notablemente esos problemas. Recuerda que la línea de movimiento te marca la columna vertebral y los quiebres en cintura hacen que tu personaje se vea más femenino.

Obsérvate en el espejo y a las personas en la calle para que estudies el comportamiento de pliegues tanto en la piel (arrugas) como en la ropa, las distintas texturas de ropa nos dan diferentes tipos de pliegues.

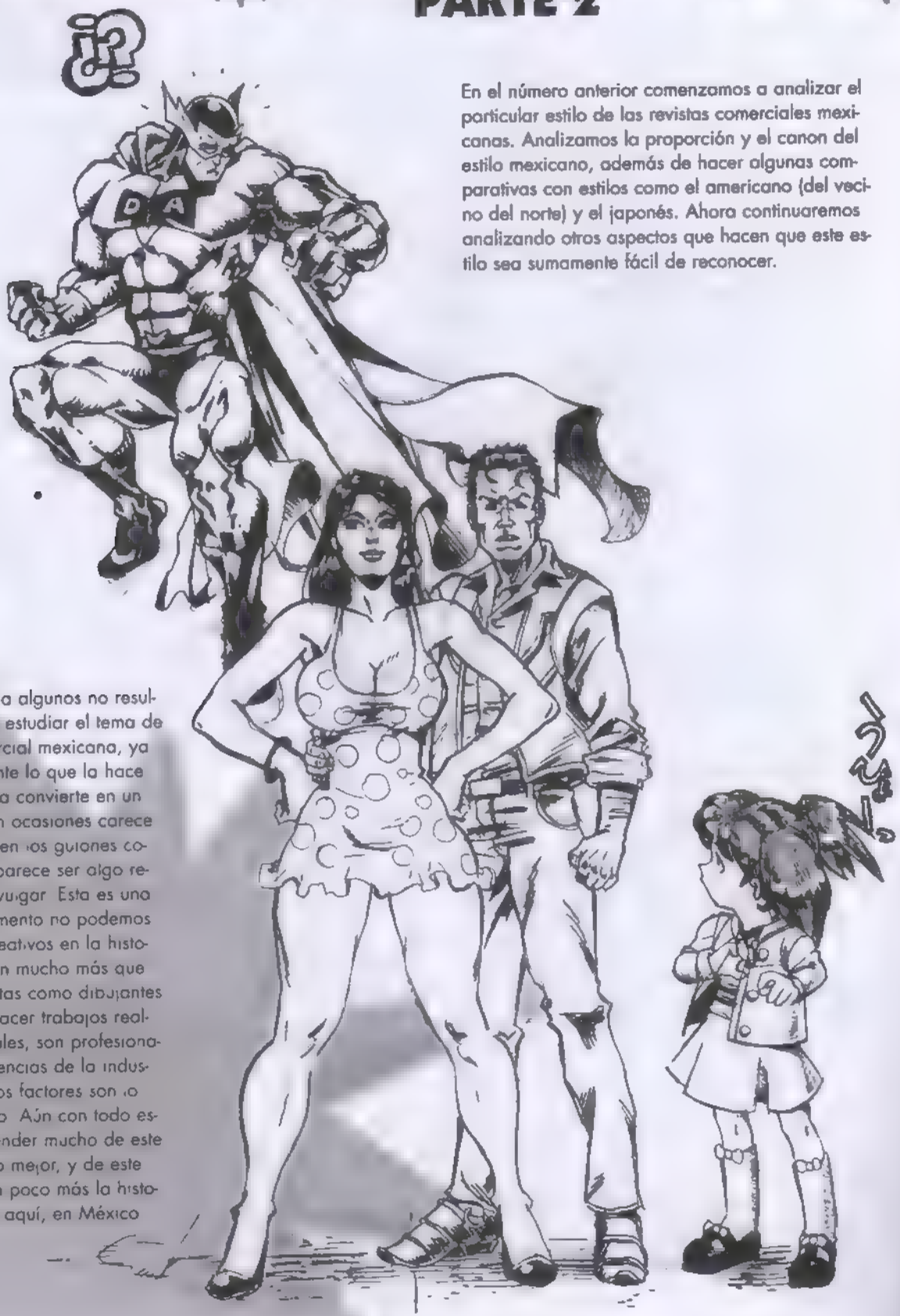
Próximamente daremos tips sobre el dibujo de ojos en diferentes estilos, no te los pierdas.

Estilo Mexicano

ESCORZA

PARTE 2

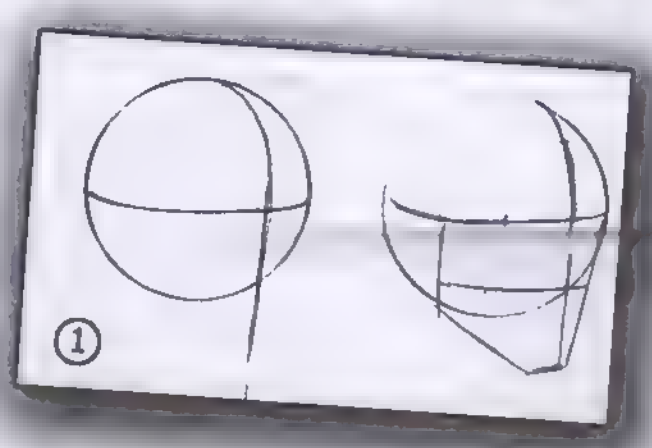
En el número anterior comenzamos a analizar el particular estilo de las revistas comerciales mexicanas. Analizamos la proporción y el canon del estilo mexicano, además de hacer algunas comparativas con estilos como el americano (del vecino del norte) y el japonés. Ahora continuaremos analizando otros aspectos que hacen que este estilo sea sumamente fácil de reconocer.



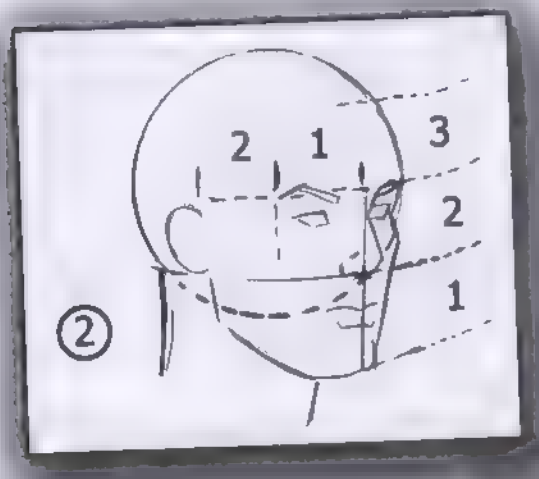
Puede ser que para algunos no resulte muy interesante estudiar el tema de la historieta comercial mexicana, ya que es precisamente lo que la hace comercial lo que la convierte en un ¡producto!, que en ocasiones carece de calidad, tanto en los guiones como en el dibujo, parece ser algo repetitivo e incluso vulgar. Esta es una visión que de momento no podemos evitar, pero los creativos en la historieta mexicana son mucho más que eso, tanto guionistas como dibujantes son capaces de hacer trabajos realmente excepcionales, son profesionales, pero las exigencias de la industria y algunos otros factores son lo que los ha viciado. Aún con todo esto, podemos aprender mucho de este genero, conocerlo mejor, y de este modo apreciar un poco más la historieta que se hace aquí, en México.

ROSTROS EN LA HISTORIETA COMERCIAL

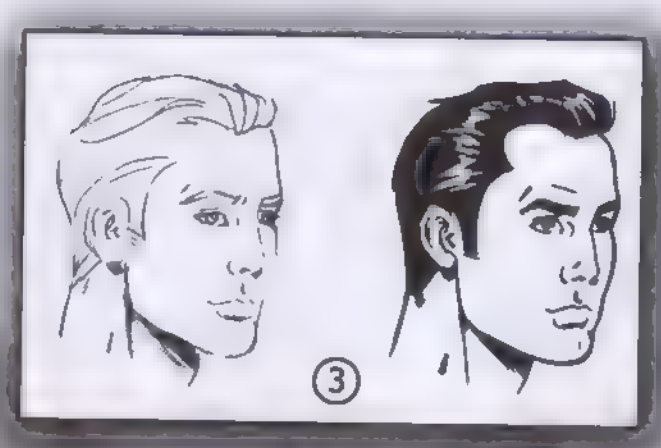
Al estudiar los rostros en la historieta comercial nos daremos cuenta de que en los hombres no difiere mucho el rostro con respecto a la realidad, así que para dibujarlo emplearemos un método que se usa para hacer los rostros como son realmente.



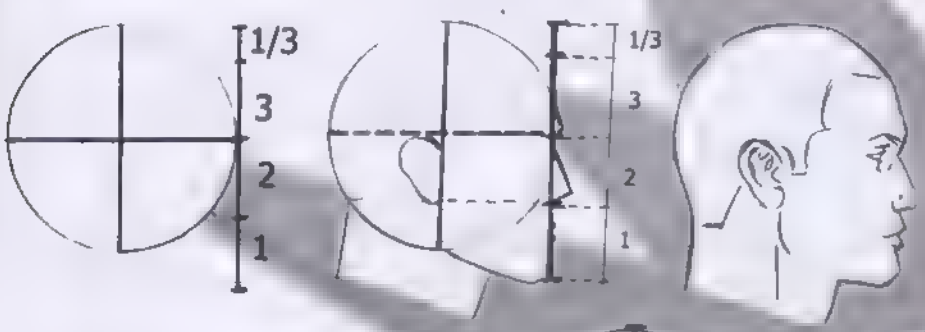
1. - Primero trazaremos un círculo perfecto, dividámoslo en cuatro partes respetando la forma de la esfera. Después traza una línea vertical que señalará la base de la nariz.



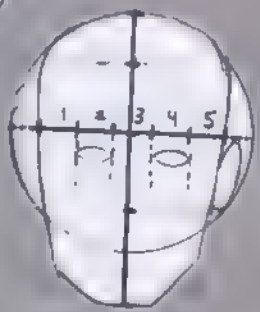
2. - Después traza líneas de referencia como las que están en la figura, observa que la distancia de las cejas a la nariz, la distancia de la nariz a la barbilla y la distancia de las cejas a la línea del pelo son las mismas, y horizontalmente las distancias de la oreja a la ceja y de la ceja al centro del rostro son las mismas



3. - Detalla las formas te puedes ayudar con fotografías o con un espejo para definir los pormenores. Por último, entíntalo.



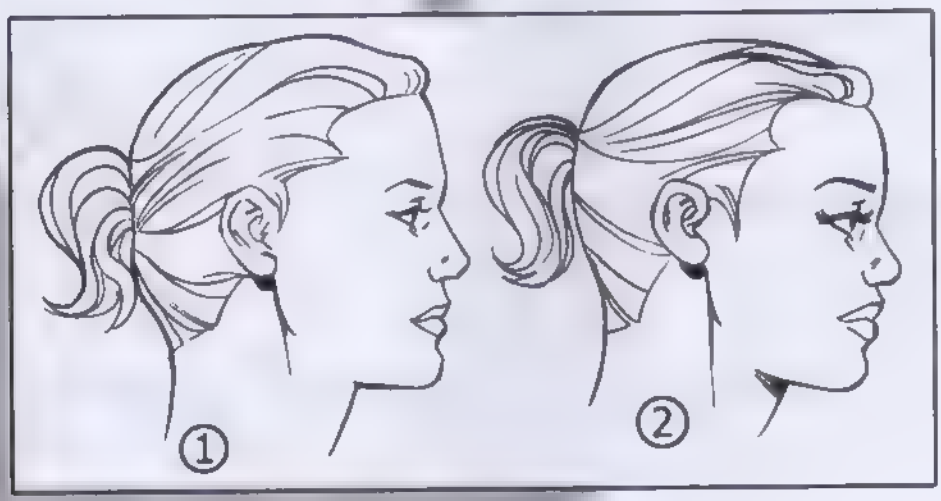
El método para dibujar el perfil y frente es muy parecido y te puede ayudar a tener una mejor comprensión del rostro que ya estudiamos, si practicas muchas veces este método poco a poco lo necesitarás menos al construir rostros.



A diferencia del de hombre el rostro de la mujer en la historieta comercial sí difiere de como es en la realidad.

Observa la diferencia de las figuras **1** (realista) y **2** (estilización):

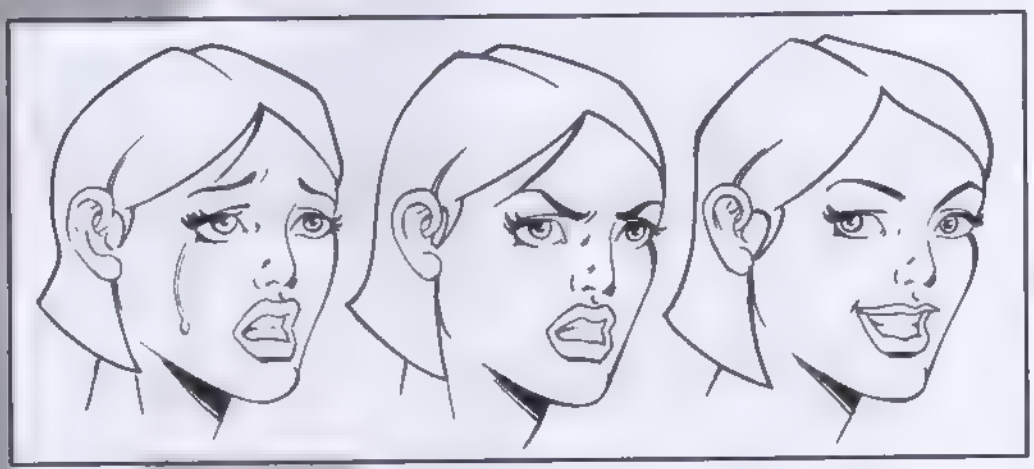
- Los ojos son más grandes y están colocados más abajo que en el dibujo realista.
- Las cejas están más arriba.
- Como los ojos bajaron, la nariz es y luce más pequeña.



- La boca es más grande.
- Como los ojos y la boca son más grandes la cabeza es y luce más pequeña

Por otra parte, las expresiones se deben exagerar a fin de que sean lo más expresivas posible.

Recuerda que el método empleado para la construcción del rostro del hombre se puede usar para construir el de la mujer



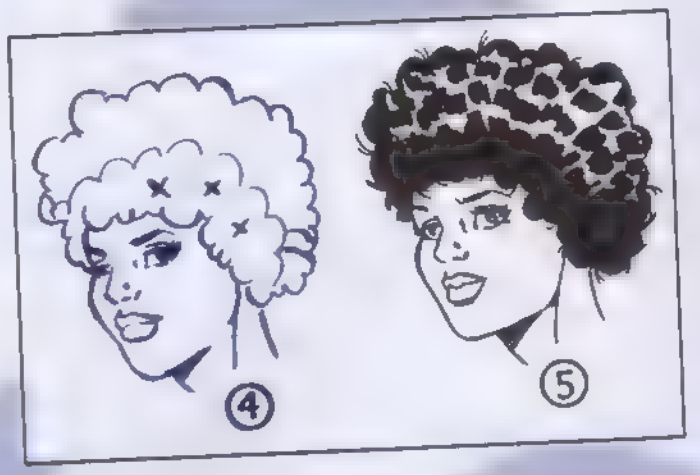
El cabello es otra parte característica del dibujo de la historieta mexicana, en los hombres casi no difieren los peinados, por lo general se les dibuja el cabello corto y lacio, en las mujeres los estilos no siempre son tan repetitivos.

1. Para dibujar el cabello debemos considerar su origen. De este punto parte el sentido del cabello, a menos de que exista un peinado en particular.

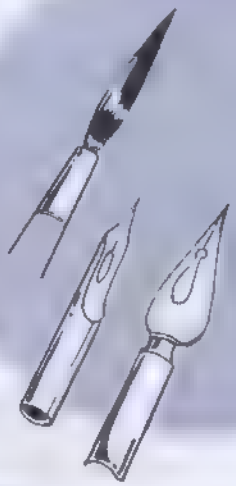
2. Después, determina las partes en las que deseas imprimir el brillo, también puedes hacer un contorno al cabello para que al entintarlo con un pincel no te pases de los extremos de la línea.

3. Conociendo el sentido del cabello y las partes donde deseas el brillo puedes entintarlo, es recomendable practicar primero con el pincel para conocer el tipo de líneas que podemos obtener con él.

4. Para hacer cabello rizado primero determina un área donde el cabello no tiene brillo, recuerda que los taches indican que se entintará toda esa área.

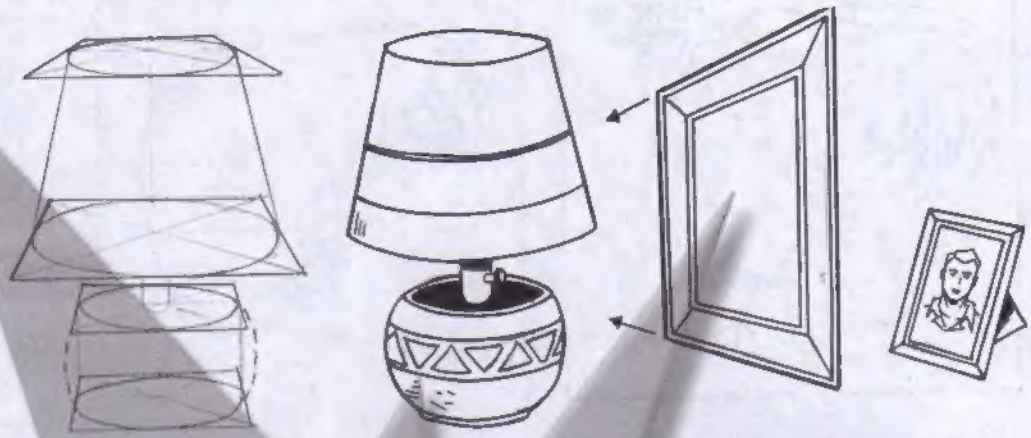


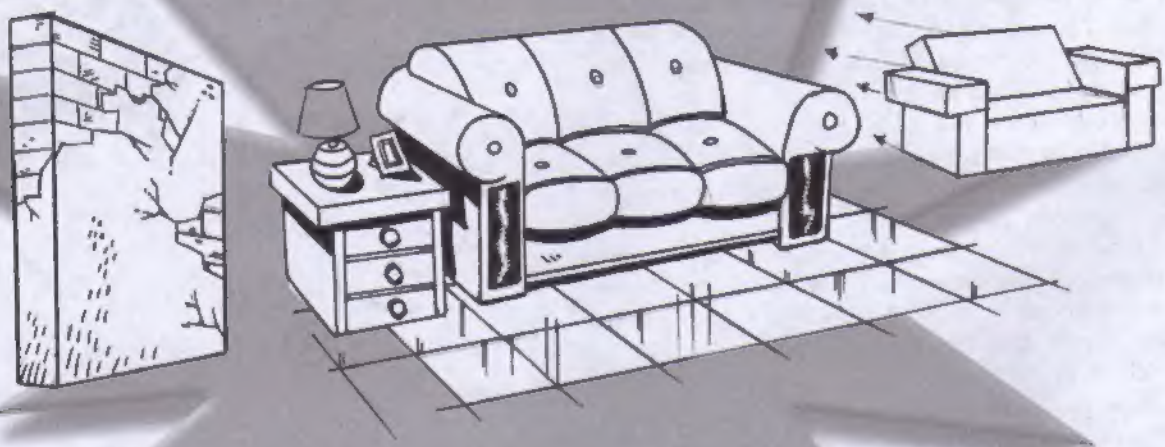
5 Para los acabados puntea con el pincel cuidando que quede como la figura. Recuerda que la mayor parte de la historieta comercial se hace con pincel y plumillas que puedes encontrar en las tiendas de arte y papelerías.



Estilo Mexicano

En la historieta mexicana existen objetos muy recurrentes como una lámpara, observa la fórmula que se usa para poder hacerla con mayor precisión, otro objeto muy frecuente son los cuadros y retratos, para que tengan mayor profundidad haz que se dirijan a un punto de fuga (como en el cuadro, las flechas se dirigen a un punto de fuga).





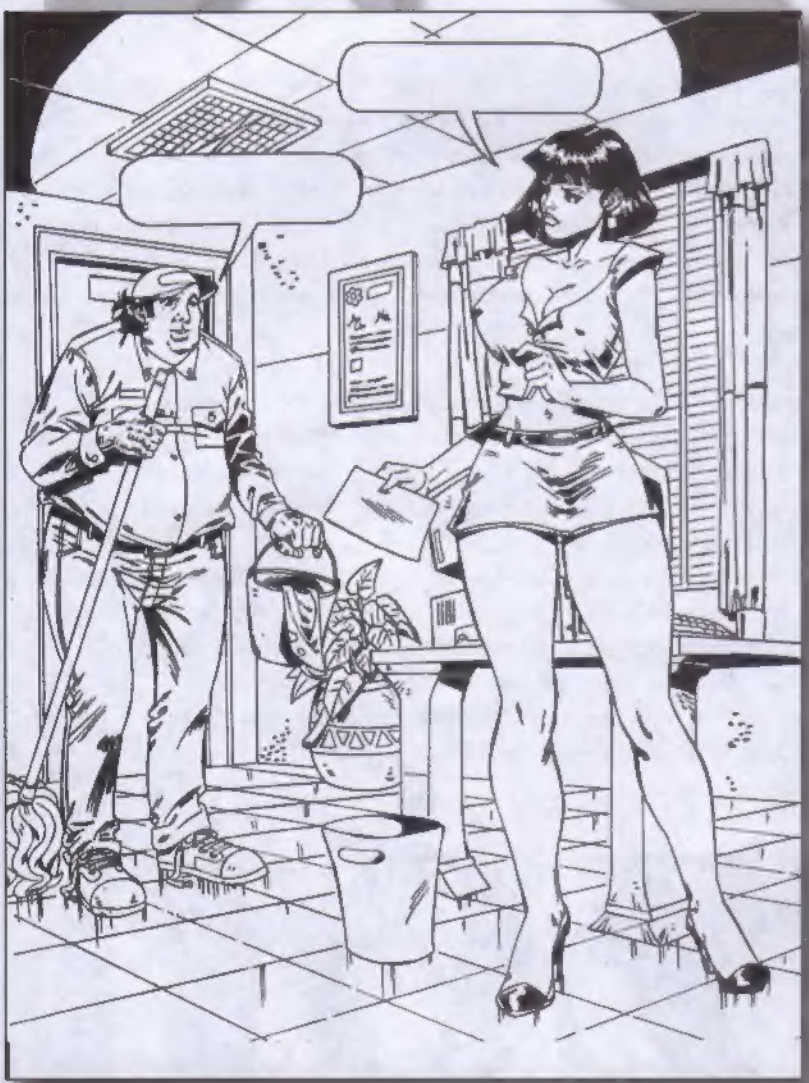
Las paredes muchas veces tienen ladrillos descubiertos, roturas pequeñas y líneas que indican que están sucias o desgastadas. Generalmente en los escenarios es muy común ver una sala. Es frecuente que el piso sea de mosaico a cuadros con pequeños brillos.

Otro objeto que siempre veremos son plantas en macetas; puedes hacer primero la planta sin hojas para después añadírselas. Practica toda clase de objetos. Todos están basados en fórmulas que hacen más rápido el trabajo.

DIAGRAMACIÓN

La historieta mexicana casi no hace uso de la diagramación, por lo general las páginas se dividen vertical u horizontalmente por la mitad y páginas completas, como en estos tres ejemplos.

Esta diagramación se realiza así principalmente porque a los dibujantes se les entregan las páginas con los diálogos ya puestos en el lugar donde se publican y esto no da pie a una mayor creatividad.



Recuerden que la rapidez es la base de este estilo. Practiquen y nos veremos en el siguiente número.

¡Hola, un saludo cordial de parte mía! Escribo para saber si se puede hacer un Especial del estilo artístico de dibujo no manga, ni dibujo euro, sino un Especial que hable sobre técnicas de dibujo, y sus materiales; también, si no es mucho pedir, un Especial de pintura sobre El Señor de los Anillos, Magic y todo eso. Víctor Hugo.

Ya estamos preparando números con clases especiales de bases teóricas que podrán aplicarse tanto en color como al blanco y negro y en cualquier estilo, ojalá resulten de su agrado; además, esperen próximamente una sección donde hablaremos de materiales para trabajar donde veremos no sólo instrumentos profesionales, sino también aquellos que están más al alcance de nuestras manos. Chequen nuestros próximos números a color para aprender más sobre las técnicas tradicionales de expresión.

Hola, mi nombre es Daniel y les escribo para preguntarles si necesito tener un Windows especial para usar Photoshop. Si es así, por favor, díganme qué versión se puede usar.
Por cierto, la revista es buena, pero, ¿podrían poner más sobre cómo dibujar digitalmente?, y como no sé si ya lo explicaron ¿cómo hacer una historieta? ¿podrían decirme si lo pondrán en alguna otra edición?
Gracias.

Espero también que otros dibujantes me escriban y me den consejos, así que envío mi dirección:
deathwing_01@latinmail.com

Photoshop puede instalarse en una PC que tenga al menos Windows 98 para que trabaje óptimamente, aunque las versiones anteriores reciben versiones viejas del programa. Tanto Windows 98, 2000, Nt y XP son opciones viables como plataforma. Estamos conscientes de que muchos de ustedes desean aprender las técnicas de coloreo digital que están de moda, pero es necesario dar clases sobre técnicas tradicionales que te ayudarán en tu formación como creativo. El cómic es un rubro al que no le hemos prestado especial atención, pero próximamente tendrán un número especial hecho por artistas de talla internacional. No se lo pierdan.

Hola, DibujArte.

No sabía de la existencia de esta excelente revista, compré DibujArte No. 6 reedición y la 21 normal, que vi en el puesto de revistas y quisiera saber hasta qué número van a reeditar para comprar las siguientes de la 6, o tratar de conseguirlas.

Les agradezco de antemano, creo que el material que dan es excelente, el trabajo que hacen es muy bueno porque en México es difícil conseguir información con respecto al dibujo; en pocas palabras, los felicito.

ATENTAMENTE
Luis Antonio Bazán Gómez

Me dirijo a ustedes para hacerles saber que su revista esta chidísima, no me he perdido ni un número, pero me gustaría que pusieran más temas en cuanto a digitalización de imágenes ya que yo soy estudiante de diseño gráfico y me interesan mucho esos temas. Una pregunta, ¿por qué las reediciones traen diferente portada y diferente contenido? Y otra cosa, yo también me quejo porque las revistas llegan hasta con un mes de retraso y cuando llegan son escasas y a veces no alcanzo una y tengo que esperarme a la reedición. Me gustaría que me dijeran dónde puedo adquirir todas las que me faltan.

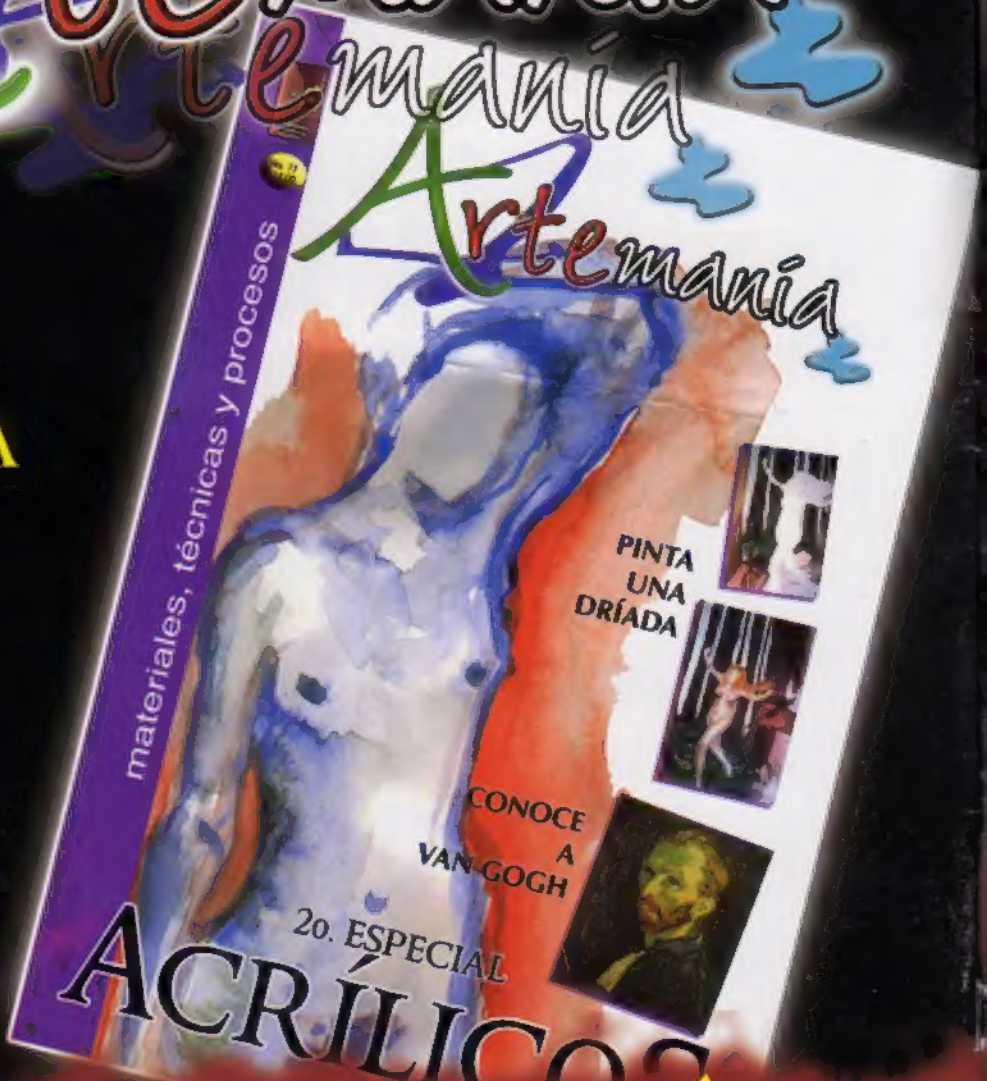
Las reediciones son revistas nuevas, con temas y clases actuales que complementan el estudio de las ediciones regulares, a veces algún artículo de la edición regular se repite o se deja como estaba, pero en general la revista es completamente nueva. Por favor pidan su revista al voceador en el puesto de la calle, nosotros no podemos controlar todos los puntos de venta, pero ustedes pueden ayudarnos mucho exigiendo a la persona del local que lleve la revista para que no se queden sin ella. Las personas del interior de la República, pueden solicitar números atrasados por medio de los cupones de suscripción. Los residentes en el D. F. o el área metropolitana pueden acudir directamente a las oficinas de la editorial en Salvador Díaz Mirón #156 en la Colonia Santa María la Ribera entre las 11:00 y 16:00 horas. O comuníquense al (01 55) 55 41 00 06 para más información.

Buzón

CONOCE LA NUEVA IMAGEN DE...

Artemanía

LA REVISTA DEL JOVEN ARTISTA



¡¡¡BÚSCALA CADA QUINCE DÍAS!!!